

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



VOL.234

定价 9.80 元

电软周边评测组本期奉上

200元在家玩BAND 吉他控制器横评

庶民高清游戏计划第二弹
轻松实现色差上1080P全高清
Wii多媒体安装/自制软件频道



随刊赠送「天诛4」海报

小岛秀夫的MGS系列

《合金装备索利德》开发揭秘
30分钟剧情精选特别收录！



真·风神制作

热作攻略研究

鬼屋魔影5 超级机器人大战A

龙珠Z突破极限/鬼魂力量 创世纪
乐高印地安那琼斯/特工克拉克
风来的西林3·机关屋的沉睡公主

A HIDEO KOJIMA GAME

GUNS OF THE PATRIOTS

全解「合金装备」

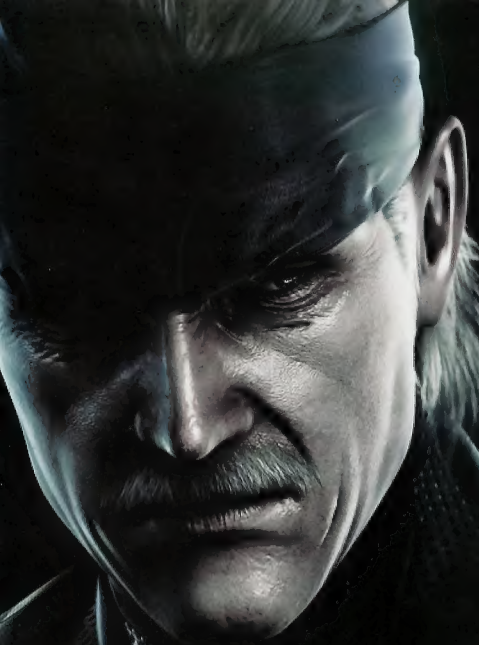
MGS

满分之作彻底攻略研究/系列回顾全盘分析有始有终

ISSN 1006-5032



9 771006 503000



战争已经改变了，
它不再关乎民族、意识形态或是经济。

战争已经改变了，
ID控制的士兵、武器、装备……

战争已经改变了，
武力威慑主导被控制力主导所替代，
谁能控制战局，谁就能书写历史。

战争已经改变了，
当一切皆被掌控，战争已如同程序。

但是，我还有最后一件事要完成，
这是我必须承受的惩罚，
这也是我最后的使命。

**总有些故事不能被谈起，
总有些传奇注定要逝去，
总有些血脉必定走向终局。**

完结，并非是终结……

尽管小岛秀夫已经明确表示，MGS4将是他自己参与制作的最后一款合金装备，但是最近这种说法似乎有了松动，在前不久的一次采访中，小岛表示“之所以说是完结篇，只是关于Snake故事的完结，合金装备这个系列，还是会继续下去的。我本人虽然不会负责以后系列作品的开发，但也有可能以某种形式参与进来。”无论如何，我们已经得到了足够明确的信息：MGS4，完结的只是Snake的时代，合金装备新的传说，仍将继续。

Snake的传说，将怎样终结？Snake的生命，是否真会就此结束？当那些曾经在我们的记忆中无比鲜活的再次出现在眼前之时，一切的谜题终于都得到解答。

口文/北斗

在06年播放的MGS4宣传片结尾，Snake的“自杀”场面，当枪声响起的一瞬间，相信众多喜爱MGS的玩家们都是脑子里一片空白，Snake……死呢？！自杀？！

尽管从历代剧情的角度来讲，考虑到Snake传奇一生所经历的那些痛苦经历，如果小岛真想让他死的话，也是完全“说得过去”的。然而，不论怎样，对于这样一个陪伴着我们走过了二十一年的角色，又如何忍心看着他死亡？即便战斗的本能被铭刻在了基因之中，命运也并非是一定不可改变的。仍然记得MGS1结尾的时候，直美博士对Snake说的那句话：“不要让自己被所谓的命运所束缚。”

“英雄，叫我英雄。”

——还记得当时的心情和决心吗？请回想起来吧，Snake！

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

●合金装备系列4 ●爱国者之枪 ●PS3 ●动作谍报 ●KONAMI ●2008.6.12 ●59.99美元 ●蓝光 ●美版 ●17岁 ●记忆容量：190KB以上 ●1人
●987-2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

CHRONICLE

合金装备系列大事年表

- 1980年 美国陆军技术总部开始进行原子弹计划(曼哈顿计划)。第二次核大战爆发。“The Boss”建立眼镜蛇部队。
- 1985年: 原子弹在广岛和长崎爆炸。Otacoon (オタコン) 的父亲出生。
- 1947年, CIA (美国中央情报局) 成立。“The Boss”解散眼镜蛇部队。
- 1990年, ネイキッド・スネーク (NAKED SNAKE) 成为“The Boss”的徒弟。
- 1951年, 美国陆上部队在内华达州进行名为“Buster Dog”的核实验。“The Boss”受到放射线的辐射。
- 1954年, 美国在比基尼岛进行氢弹实验。ネイキッド・スネーク也受到放射线辐射, 无法进行生育。
- 1962年, 美国F-2侦察机在古巴发现前苏联导弹(古巴危机)。肯尼迪与赫鲁晓夫签订秘密协定。建造ソコフ返洞苏联, 小型导弹演习ディビッド・コックト开始生产。
- 1984年, 越南战争爆发。秘密特种部队FOX开始执行“バーチャスミッション”与“食蛇者计划”。ネイキッド・スネーク杀死“The Boss”后获得“Big Boss”称号。(MGS3的故事)
- 1965年, シグント (SIGINT) 进入ARPA (美国国防部高级计划研究署)。
- 1966年, 美国政府机关根据紧急医疗调查报告, 在美军驻越实行EMT制。
- 1968年, ユグ・ハノイ (EVA) 突然失踪。
- 1969年, シグント建立ARPAnet。
- 1970年, パラメディック (PARA MEDIC) 首次在华盛顿州西雅图市执行パロメドック制度。在サンヒエロニモ島上, ジョーンズ领导FOX武装起义。(MOP的故事) 也少在解散FOX。美国得到全部哲学家的遗产。“哲学者”改名为“爱国者”。
- 1971年, Big Boss继承ゼロ少佐的意思, 建立FOXHOUND。
- 1972年, “恐怖之子计划”执行。ソリッド・スネーク (SOLID SNAKE) / リキッド・スネーク (LIQUID SNAKE) / ソリダス・スネーク (SOLIDUS SNAKE) 诞生。
- 1989年, SOLID SNAKE加入FOXHOUND。
- 1995年, Big Boss开始建立独立武装国家“Outer Heaven”(世外桃源)。
- 1985年, Outer Heaven起义。因为索里德·斯内克的活跃, Outer Heaven陷落。斯内克与Big Boss对决。(MGS1代的故事)
- 1995年, Big Boss开始建筑独立武装要塞“ザンギバランド”。
- 1989年, ザンギバランド发生叛乱。因为索里德·斯内克的活跃, ザンギバランド要塞陷落。斯内克再次与Big Boss对决。Big Boss死亡。(MGS2代的故事)
- 2000年, 索里德·斯内克被FOXHOUND除名, 被送到阿拉斯加过隐居生活。
- 2005年, 发生シャドー・モリス岛事件。索里德·斯内克与液体蛇对决。(MGS1代的故事)
- 2004年, ジョージ・シアーズ就任第43届总统。ソリダス・スネーク辞任。ジェームズ・ジョーンズ就任第44届总统。ソリダス・スネーク潜伏在没人知道的地方。反对合金装备的联盟“ライオンズクラブ”成立。
- 2006年, 索里德·斯内克与オタコン一起破坏地球上存在的METAL GEAR, 被认为是恐怖分子。成为国际上的通缉犯。发生原田隆弘事件。索里德·斯内克被认为是原田隆弘事件的主犯。(MGS2的故事) 开始在曼哈顿海湾修筑大陆海洋设施“ビック・シェム(アテナナグサ)”。
- 2009年, 发生侵占海洋设备事件。アテナナグサ海フィランソール発生豪戦。雷電与ソリダス・スネーク对决。(MGS2的故事)

Metal Gear

Metal Gear, 是系列作品最初的游戏名称。同时也代表了贯穿整个系列的一种超级武器。其最初的设计初衷源于上世纪七十年代在东西方两大阵营对峙的冷战时期, 为了制造出一个离间敌我不可移动的核发射平台。它最大的优势就是在乎能够在任何地形条件下自由移动, 可以独立的将核弹发射到世界表面上任何地方。这种同时具备高机动性和高隐蔽性的核武器控制与发射平台完全打破了战略军备竞赛的格局, 也破坏了脆弱的核平衡。

随着系列作品的发展, Metal Gear在设计知用用途上也开始出现了变化。其最初的设计是作为可移动的核武器发射平台而存在, 不过在MGS2可

Asarnal Gear不再是作为核武器发射平台, 而是用来控制和修改人类社会的信息以达到暗中控制美国甚至是世界的目的。同样专门为了护卫Asarnal Gear而组建的准军事型Metal Gear Ray也没有核发射功能。到了这次的MGS4中, Metal Gear甚至已经成为了名为“常规”武器的一种。当然MK II则是作为Snake的助手而存在。

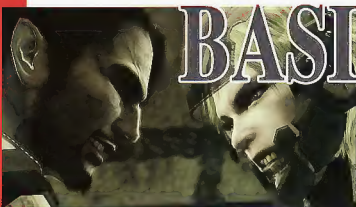


Snake

“Snake”已经成为了合金装备系列历代主角的通用代号, 之所以说是代号, 因为这个主角其实都有着自己的本名, 只不过在游戏中, 也就是在执行任务时他们都是用的代号, 所以被玩家们记住的, 也就是这个“Snake”了。系列作品中出场最多的应该就是Solid Snake了, MGS3中的主角代号是Naked Snake, 也就是后来的Big Boss, 即便是MGS2中的雷电, 其副官时的代号也是Snake, 为什么小岛秀夫对“Snake”这个代号如此情有独钟呢?

追溯到其早年看过的一部电影《逃狱记》(Escape From New York), 小岛秀夫非常喜欢这部电影, 影片中男主角的名字就是“Snake Plissken”!

 <p>Snake 系列主角。由于诞生时体内的基因被改造成体内细胞化的构造, 外表实际年龄只有二十岁左右, 身体上却已经具备六十多岁、白发苍苍的老人了, 这就是他最厉害的任务。</p>	 <p>Naomi Hunter 真实身份是连接美苏关系长的女儿, 其母国为美国。非常之高, 是毒FOXX的敌人。在《合金装备》中, 她主要Snake于死地。如今突然从Liquid Ocelot助手的身份出现在众人面前。</p>
 <p>Otacon 原名哈尔·阿尔蒙德, 是一位睿智的科学家, 因为非常喜欢日本漫画而得名“Otacon”。在1代中曾参与设计制造Metal Gear REX, 帮Snake救出后两人成为最佳拍档。</p>	 <p>Johnny 约翰尼, 就是1代中那个爱拉肚子的搞笑角色, 为了1代中一个神秘的调查, 如今已经成为了前苏联大部队的一员。隐藏在背景之中的, 其实他是非典型美式的存在。</p>
 <p>Raiden 雷蛇, 2代主角, 由小田作为了“爱国者”的化身而登场。其性格中受到“爱国者”的控制, 2代结束时了解真相后一直在调查和追踪受困者, 与叛乱鬼Vamp是敌人。</p>	 <p>Jonathan 乔纳森, 也是前苏联大部队的一员。头领为英国的西罗亚里曼队受到人注目的地方, 尽管性格很粗犷, 为人却非常细心, 是一个值得梅尔克充分信赖的队友。</p>
 <p>Roy Campbell 罗伊·坎贝尔上校一直是Snake的下属, 本作中曾得到Liquid Ocelot的暗示去刺杀Snake, 但Snake阻止了他, 他也有自己的正义感, 却一直被情报机构利用。</p>	 <p>Ed 爱德, 前苏联大部队的一员。为人比较狡猾, 爱搞恶作剧, 但心地善良, 会为了Snake而牺牲自己。在《合金装备》中, 他也是一个值得梅尔克充分信赖的队友。</p>
 <p>Liquid Ocelot Ocelot在1代中曾被叛乱派改造过, 其身体内的Liquid的基因得到复制, 其身体上之后开始慢慢变大, 然而这一切只不过是表象而已, 他的真实身份到底是什么?</p>	 <p>Sunny Sunny是在2代中死亡的Otacon的女儿。被Snake从“恶魔岛”中救出后成为一直与Snake和Otacon在一起的。由于长期与叛乱派, 性格不太沉稳, 在军事方面有些稚嫩。</p>
 <p>Meryl 在1代中曾作为只是是个普通Snake的助手, 曾与Snake一起相处过一段时间, 其性格中慢慢开始成长了许多, 如今成为前苏联大部队的一员而活跃在战场上。</p>	 <p>Laughing Octopus 欢笑章鱼, 身上的皮肤触手拥有超远的射程范围以及强大的攻击力。同时他也是前苏联Snake的盟友, 可以依据周围的环境变色, 以达到隐蔽的目的。</p>
 <p>Drebin 指攻击各处的敌人商人, 其性格就是狡猾而贪婪。其口齿伶俐使用行动时, 总是能让人听不到其行动。他身边的那只猴子是个非常有趣的家伙。</p>	 <p>Raging Raven 狂怒乌鸦, 巨大的双翼以及背后的枪炮使得他在空中有着超远的飞行能力以及强大的攻击力。其性格中也有着超人的耐心, 在战斗中能够一直保持冷静, 直到最后才爆发其强大的攻击力。</p>
 <p>Vamp 拥有不死之身的怪物, 在2代中杀死了Otacon的妹妹艾娃, 经历了无数次的失败后依然生存了下来。超强的身体, 顺利的可以不死而使其成为超人的存在。</p>	 <p>Crying Wolf 嚎哭狼, 在地面上拥有超远的速度, 其力量也非常强大, 甚至能够轻易地摧毁一辆坦克。然而其性格中却是一个温柔的人, 用其超人的力量来保护他人。</p>
 <p>Eva 在1代中登场, 曾经是一名中国的双重间谍, 但后来被叛乱派所利用, 与Big Boss有过一段情。本作中已经死去的Eva以反叛头头“Big Mama”的身份登场。</p>	 <p>Screaming Mantis 尖叫螳螂, “美女与野兽”部队的头目, 利用其可怕的外表和强大的攻击力, 在战斗中能够发挥出超人的战斗力。其性格中却是一个温柔的人, 用其超人的力量来保护他人。</p>



BASIC SYSTEM of MGS4

掌握基本技巧，感受更多游戏乐趣

在这次的《合金装备4》中，针对前作MGS3的部分系统做了相应的简化，同时也加入了许多新的系统和要素，就让我们先来好好了解这些基本的以及一些进阶技巧，熟练掌握它们会对我们的攻关过程大有帮助。

INSTALL 游戏的安装

由于本作是在PS3上制作的，所以最开始游戏的时候需要我们预安装一部分到硬盘中才行，本作要求PS3硬盘至少要有4.6G的空余容量才能进行安装，初次安装的时间大概是在一刻钟左右。安装的时候屏幕左下方会有一个进度条，进度条上方会有各种各样的提示，例如如果当时的时间（根据PS3主机系统的时间）已经是凌晨或是很晚的话，就会先提示你注意休息，此外还会有许多关于游戏里的小技巧。而屏幕右侧的Snake会一根接一根地不断抽烟，而且每根烟抽得都很快，比如像蝎部队的抽烟军团（不包括本人）曾经和Snake比过抽烟速度，结果Snake完胜！友情提示：吸烟有害健康，好孩子不要抽烟哦！



ATTENTION!

除了初次安装，每次玩到新的一章时都会再次进行安装，不过每章之间的安装时间都很短，一般3分钟之内即可安装完毕，不用像初次安装那么费事。另外，值得一提的是，如果你作了N个进度，例如最近的一个进度是第3章，而你设了一个第2章的速度，那么也是需要再次进行安装的。这种“安装”我们不妨当成是长时间的读盘好了。

Control 基本操作介绍

- 按键.....操作
- 左摇杆.....控制角色移动
- 右摇杆.....控制角色的视角，按下左的话（R3）是后视角
- △键.....基本动作键，根据环境和场所的不同可以进行各种动作，例如站、蹲、发动鱼雷迷彩、爬楼梯、侧身蹲等等
- 键.....装备子弹（装备枪械的情况下），如果正在站蹲或是趴在地上发动迷彩进行的时候是无法装备子弹的，发动中装备子弹会令Snake的速度稍微变慢
- X键.....站立状态时按一下为蹲下，在蹲下的情况下长按X键为匍匐；站立状态时X键与左摇杆同时使用为瞄准，瞄准时有攻击判定；可以海敌人翻倒（当然，“月亮”那种东西是撞不倒的）。瞄准时长按X键为翻滚后直接趴在地上
- 键.....切换射击模式为自动瞄准或是手动瞄准
- L1键.....装备武器的时候以下可以进入主视角的瞄准模式，配合左摇杆可以将上半身进行横向移动，用于躲在前掩体后进行射击
- L2键.....选择道具，轻按一下后会弹出道具快捷菜单，按上下键进行切换，快速按一下则是切换当前所装备道具的装备与否状态
- R1键.....装备武器按下L1再按R1键则是瞄准射击，徒手或是装备武器但没有进入瞄准状态时，轻按是COC技巧，轻点是普通的近身格斗
- R2键.....选择道具，轻按一下后会弹出道具快捷菜单，按上下键进行切换，快速按一下则是切换当前所装备道具的装备与否状态
- 十字键.....在特殊状况下，例如装备上SOLID EYE或是使用狙击枪时，上下为放大和缩小视角，在快捷菜单中这样选择和武器
- START键.....打开菜单
- SELECT键.....暂停游戏，查看操作说明

MENU 游戏菜单说明

菜单名称	菜单作用
NEW GAME	开始新游戏
LOAD GAME	读取记录，如果是读取通关记录的话可以在继承之前进度的状态下开始新游戏
MISSION BRIEFING	观看任务简介，游戏中一共有五大章，每一章开始都会有任务简介，也可以在这里单独进行查看，查看时需要在道具菜单中一个记录的勾选，可以在游戏中的字幕开关、音量大小、自动瞄准与等等许多项目进行设置
OPTIONS	查看照片，在看过得到照片之后可以预先拍照，拍到的照片保存下来后就能在这里进行查看了
PHOTO ALBUM	训练模式，在这里可以训练使用各种武器
VIRTUAL RANGE	进入联网对战模式
METAL GEAR ONLINE	也是需要联网的，联网后可以选择下载新的音乐文件、新的武器、新的迷彩等等，这些要素有的可以直接进行下载，有的则是需要等待
EXTRAS	KONAMI官方公布专门的密码码才能开启

MkII MK II 的使用

“MK II”是本作中Konan发明的小型机器人，首先需要在道具栏中将其调出并装备上才可使用，注意如果Snake处于站蹲发动鱼雷迷彩时是无法使用MK II的。MK II在第四章开始会更换为MK III，但功能和用法还是一样的。

左摇杆 控制MK II的移动

右摇杆 控制MK II的视角，按下左的话（R3）为进行通常视角与MK II主视角之间的切换

上下键 调整MK II摄像头的升降

△键 基本动作键，功能基本与Snake的相同

X键 发动或是关闭隐形迷彩，发动和维持隐形状态需要电量的支持，如果电量不够了就会自动隐形

L1键 电击敌人的瞄准

R1键 发动电击，电击需要电量的支持，电击后敌人会陷入眩晕状态，另外特别需要注意的就是，发动电击时MK II会自动隐形，无法维持隐形状态，所以最好不要在周围有数名敌人的环境下使用



DREBIN 军火商人

第一章从地下基地出来会遇到军火商人Drebin, 剧情后在菜单选项中多出“Drebin's Shop”这项, 在这个选项中就能直接购买各种武器和弹药了。

购买所需花费的“金钱”是DP点, Drebin Point的缩写, 获得DP点的方法就是在战场上尽可能多的收集武器和弹药, 另外, 每一章结束的时候系统会根据玩家的表现, 包括多个方面来进行评定, 这些评价不仅影响到游戏最后称号的获得, 也关系到该章所能获得的DP点数, 这是获得DP点的一个重要途径。

在Drebin的商店中可以购买到一部分的武器, 这些武器的种类会随着剧情的进行逐渐更新, 但是更多武器的获得还是需要玩家在游戏中自己寻找和通过特殊条件开启。这些玩家自行获得的武器基本上都是ID控制, 要先找Drebin擦除掉相关信息才能使用。这个商店最大的好处就在于不必专门去某个地方去找他, 而是可以随时随地购买武器和弹药, 实在是相当的便捷。

除了购买武器外, 还能对武器进行个性化配置, 方法是选定某项武器后先按L1进入详细说明, 再按L2就可以选择这把武器的某个部分进行个性化配置。

CLOSE QUARTER COMBAT

“CQC(CLOSE QUARTER COMBAT)”是近身格斗技巧的缩写, 在MGS3中首次引入系列。在本作中CQC的重要程度虽然有所降低, 不过熟练掌握CQC的技巧仍对我们的通关大有帮助。以下为实用CQC技巧解析, 注意:发动CQC的基本前提是必须悄悄接近敌人, 主角为空手或装备了武器支持CQC, 再按R1键。

摔倒: 接近敌人后同时按下R1并推动左摇杆就可以将敌人摔倒在地。摔倒的方向与左摇杆的推动方向一致, 此法可以将敌人摔晕。

扶持: 接近敌人后按下R1键, 就可以将其扶持住, 扶持这个动作非常重要, 许多后续动作都是在扶持的基础上进行发展的。

制敌武器: 接近敌人后按一下R1键再迅速松开, 就可以将敌人手中握着的武器打掉, 并将敌人扭过身来(短暂后仰)。

投掷: 扶持后配合左摇杆即可拖动被扶持的敌人到我们要去的地方。



勒脖: 在扶持的基础上再紧靠按住R1键的话就可以用力勒住敌人的脖子并将其勒死。

推倒: 扶持并将敌人抱到某个我们认为安全的地方后再配合左摇杆就可以将其推倒在地。则: 扶持后按一下R1键就可以将这个敌人勒死, 如果此时Snake身上装备有注射器的话, 则是通过注射药品的形式来勒死敌人。

人盾: 扶持后按L1键(需要装备有武器)就可以将被扶持的敌人作为人盾, 同时将眼前的其余敌人射杀(按R1键), 非常好使。

OCTOCAMO 章鱼迷彩



“章鱼迷彩”是本作中Snake装备的迷彩, 这种迷彩与1代中Otacon使用的那种光学隐形迷彩不同, 并不能隐形, 而是类似现实生活中章鱼(类似变色龙)的那种变色能力, 通过这种自动与环境相适配的色彩变换来达到融入环境的目的。简单来讲, 我们不妨将章鱼迷彩理解成3代迷彩系统的简化版, 玩家只需装备上这种迷彩, 那么在任何环境中发动章鱼迷彩的话就会大幅度提高与周围环境的相似度, 达到保护自身的目的。

相应的, 我们也要明白, 这毕竟不是隐形迷彩, 虽然能很大程度的欺骗敌人, 但在许多情况下仍然还是会被发现的, 所以一定不要迷信它。记得以前的预告片中曾利用该迷彩模仿雕像的片段, 相信许多朋友都还记忆犹新, 本作中自然还能这么做, 但是这样的场合是很少的。

除了章鱼迷彩之外, 游戏中还有其他迷彩, 这些迷彩有些一开始就有, 有些需要达成特定条件才能开启, 需要玩家手动进行更换。最开始的章鱼迷彩只有腿腹, 并没有脸部, 打完第一个BOSS之后才能得到脸部所缺迷彩。屏幕右上角的小地图右侧会有当前隐藏度的数值, 以百分比的形式表示, 数值越高安全, 此阶段数值会变成蓝色。

ALERT 警报状况

与之前的系列作品一样, 本作中的警报状况也分为三个阶段, 层次从高到低依次为Alert Phase—Evasion Phase—Caution Phase。

“Alert”状态下的敌人保持高度警戒, 表示他们已经发现了Snake并保持持续追踪攻击, 此时必须马上离开现场并远离敌人的视线才行, 否则是无法解过敌人的追踪的。

“Evasion”状态下表示敌人已经失去了Snake的踪影, 但是在继续寻找。这时的警戒程度已经比较低了。

“Caution”是最低程度的警戒, 表示敌人不但失去了Snake的踪影, 而且也已经基本放弃寻找准备回缩中心。

游戏中会对玩家引起的“Alert”次数进行统计, 某些特殊条件的达成条件里有一个项是“Alert”次数必须为零。

三种不同警戒级别取消的时间也不同, 警戒级别越高, 取消时间越快, 按照从高到低的顺序逐渐更改。



ITEM 道具的获得与补给

由于Snake执行的是无后援潜入作战, 所以基本上所有武器与道具的获得和补给都需要自力更生, 这里介绍几种获取途径。



↑ 拖动尸体就会弹出道具来。

拾取: 在敌人的尸体上可以捡到武器和弹药, 晕倒的敌人也会掉出武器弹药。第一章中由于战场双方交火非常激烈, 经常随处可见两军战士的尸体, 从这些尸体上能够获得大量的武器和弹药补给, 是最主要的补给途径。

拖动: 将尸体或是晕倒的敌人身体拖动, 这样就有可能弹出道具来。

搜身: 这是MGS系列的经典技巧了, 用此法可以从敌人身上搜出更多的道具和弹药。

FREEZE FREEZE与搜身

这是MGS系列的经典技巧了, 发动FREEZE的办法就是在装备有枪类武器的时候悄悄接近敌人身旁然后连续按下L1键, Snake会单枪对其低声喊道“FREEZE!”, 相当于中文的“不许动!”, 此时敌人会乖乖举起双手不敢动弹。接下来我们需要绕到其身后, 将准星对准其身体上下来回扫动, 就有可能在屏幕下方弹出提示让你按△键, 照做即可从其身上搜出道具或是弹药。

ATTENTION! 注意, 发动FREEZE不必非得得到敌人身后, 到其身体一侧也行, 或是我们先先隐蔽在其走动路线旁边, 等其走到面前时突然用枪指着他, 也是一样的效果。说起来, 与系列之前作品中不同的是, 在本作中一旦将敌人FREEZE后即便是不再拿枪指着敌人, 也可以维持相当长一段时间的效果, 倒是敌人被我们从正面拿枪指着后, 有的时候需要我们搜身才能获取物品。



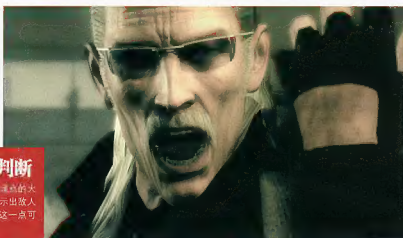
MAP 地图

平常状态下屏幕右上角会有一个地图，它会根据周围移动的物体、气味以及声音等要素的强弱来进行相关表达，一般人离得越近，发出的声响越大，代表的黄色圆圈也就越亮越明显，熟悉这一点可以帮助我们更加宏观地了解周围战场的环状状况。同样，Snake周围的圆圈也会根据周围状况有所反应，有声响的方向会自动凸出一个箭头表示，声响越大，箭头凸出得越高。

另外，按下START键进入菜单画面后，屏幕右侧会显示出非常详尽的地图，通过R1和R2键缩放地图，右摇杆拖动地图，按下右摇杆（R3）为切换焦点，△键是改变角度。地图上的蓝色箭头代表Snake，红色圆圈代表目的地，黄色X形标记表示此路不通，右上角表示天气状况的数据中黄色箭头代表风向。

ATTENTION! 根据声音来判断

通常状况下屏幕右上角的弱音提示只能表示该地点和站立的大致方向。只有在打开SOLID EYE的情况下才会在雷达上显示出敌人或是其他能发出声响的物体的位置与移动情况。利用好这一点可以很方便地掌握周围的大致状况。



PSYCHO 体力、精神槽以及压力

在屏幕上方通常有两条槽，上面那条代表Snake的体力，在游戏中受到敌人攻击、落到机关陷阱或是从高处落下等都会使体力槽受损，一旦降到零就代表Snake死亡，游戏结束。体力会自动缓慢地进行回复，不过通常情况下这个回复速度比较慢，想要快速回复的话可以蹲下或是干脆躺下来，这样回复速度就会大幅提高。影响体力回复速度的还有一个因素，那就是Snake的精神状况，如果精神槽太低，回复速度也会大幅变慢。当然，回复体力最快的方法自然是喝酒了。

精神槽代表Snake目前的精神状态，精神槽越满，Snake的状态也就越好，包括体力的回复速度也会更快。游戏中的一些特别刺激的情景会影响到Snake精神槽的增减，如果踩中气球炸弹这类东东的话，精神槽会瞬间归零。当然，精神槽也会逐渐自动回复。

此外，游戏中还有一项数值出现的数值，那就是压力。当玩家处在敌人众多的环境、敌人进入警戒状态、与敌人战斗时这个数值都会提高，此时Snake的精神槽会减得很快。只有远离这些地方之后，才能减轻压力，回复精神槽。

DOLL 玩偶收集

其实玩偶收集已经属于隐藏要素了，不过考虑到许多朋友可能会一边吃一边玩，最后再看隐藏要素，而这个玩偶收集最好第一遍游戏的时候就开收集了，所以拿出来放在前面介绍。另外，收集齐这些玩偶后还关系到另外一把强力武器的获得。游戏中一共有五个可以收集到的玩偶，它们分别是天空警兵和B2部队的四个BOSS。

天空警兵玩偶：在第一章与梅莉尔率领的小队突围出去的时候需要和大量的天空警兵部队作战，而得到这个玩偶的条件就是不杀死任何一名天空警兵成功突围，所以建议这场突围战使用麻醉枪将敌人放倒。这样当成功突围从电梯里跳下来之后，就会在车库门口的地上见到天空警兵的玩偶。

攻擊章魚玩偶：在不使用腐蚀性武器的情况下，例如使用麻醉武器击败攻击章鱼，当她脱掉装甲后恢复人型发生战斗的时候，在实验室右上方房间内的桌上获得。

狂怒乌鸦玩偶：在不使用杀伤性武器的情况下，例如使用麻醉武器击败狂怒乌鸦，当她脱掉装甲后恢复人型发生战斗的时候，在教堂最上层的走廊上获得。

啾啾野狼玩偶：在不使用杀伤性武器的情况下，例如使用麻醉武器击败啾啾野狼，当她脱掉装甲后恢复人型发生战斗的时候，在战斗发生刚开始时Snake所处地点的后面就能找到了。

尖叫蜘蛛玩偶：在不使用杀伤性武器的情况下，例如使用麻醉武器击败尖叫蜘蛛，当她脱掉装甲后恢复人型发生战斗的时候，在圆形大厅最北边的门外获得。

SOLID EYE

"SOLID EYE"是本作中新增加的一项装备，简单来讲就是将夜视功能、望远功能以及战场数据分析功能综合为一体的东东。在装备上SOLID EYE的时候按下L2键后弹出窗口，此时按下○键是切换到夜视模式，按下△键是切换到望远模式，按下□键是通常模式。

夜视模式是本作中最为有用的一个模式。首先由于战场环境的关系，除了在一些特别黑暗的场景中夜视仪非常有用之外，在某些场景由于光线相对比较复杂，这时打开夜视观察环境或是瞄准敌人反而效果比较好。另外，在对攻击章鱼的BOSS战时也是需要使用夜视的，追踪重装甲等情节都会用到夜视功能。可以说，夜视绝对是SOLID EYE使用最为广泛的一项功能，另外两项功能则相对较少使用。

需要注意的是，由于SOLID EYE是使用太阳能电池的装备，所以一旦开启SOLID EYE之后，电量就会一直在减少，一旦电量用尽就会暂时使用不了。不过只要一段时间不用，它的电量就会自动慢慢的恢复。



HELP 助人，助己

战场上有两拨敌对的人在交战，一方是装备精良的PMC雇佣兵，另一方是人数众多的武装民兵。游戏中Snake可以选择攻击哪一方，也可以两拨人都得罪，需要说明的就是，如果Snake帮助武装民兵攻击PMC，则武装民兵会对Snake采取友好的态度，但是由于实际上PMC一方是直接受到系统控制的，即便Snake帮助PMC攻击武装民兵，也不会使得PMC的任何好处，所以这种损人不利己的事，还是不要做的好。

帮助武装民兵一方的次数越多，Snake在他们中间的声音就会越高，达到一定程度后，其就会Snake采取友好态度，我们就又可以安心跟随他们一起行动了。当然，帮忙的方法还有另外一种，那就是给他们各种道具，具体操作是来到其身旁，按住L2键选定要给的道具并按下○键即可，这样他们的好感度就会提高，有时候还会回馈给你不少



非常方便的东东作为感谢。

需要注意，有双方交战的情景其实只在第一章和第二章中出现，其余章节中的敌人都是单一立场的，就不要再对他们浪费力气和感情了。

合金装备 焦点剧情问答解疑

真相

Q “爱国者”的建立者是？

A: “爱国者”的建立者就是MGS3中的几位我方行动人员，他们分别是Big Boss、Zero上校、Eva、Ocelot、Para-Medic和Sigmund六人。在“哲学家的遗产”先是被Zero完全掌握之后，他邀请其余五人共同建立了“爱国者”，这个组织最初的目的都是为了实现The Boss的意愿，建立一个能够给予战士们高度认同感的自由国度。结果却在后来发展的过程中，因为Zero和Big Boss在理念上的分歧而产生了决裂。Zero、Para-Medic和Sigmund三人一方仍旧在维护和发展着“爱国者”的势力，而Big Boss则先后建立了“世外桃源”以及在“桑吉巴尔岛”上发动了叛乱，最终却被自己的儿子Solid Snake击败。Eva和Ocelot则是在Big Boss一方，暗地里帮助Big Boss，至于MGS2代最后Snake拿到的那份12人的“爱国者名单”，其根本就是假的。



Q “美女与野兽”的背景是？

A: 欢美章鱼 (Laughing Octopus)，来自挪威的纳维亚一个被当地人称为恶魔居住的海滨小村，这里是欧洲极少数以吃章鱼为习俗的地方。当地的某些狂热教徒因为他们某种理由，非常痛恨这个村子。当她还是个少女的时候，冲突爆发，那些狂热的教徒们搞到一批武器并且攻占了村子，他们把村民集中起来，然后一个接一个地处决，除了这个女孩，他们强迫她折磨自己的家人和朋友并最终杀掉了他们。整个过程中他们都强迫她笑，如同魔鬼般的大笑，就如同她以此为乐一样。为了活命，她只能顺从，从那时起，她就没有停止过大笑，只是，那时已经不是笑声了……

狂怒乌鸦 (Raging Raven)，来自印度，她小的时候被其中一方士兵，和数不清的孩子们一起如野兽般的被囚禁在牢房。士兵们对他们进行了极其残酷的虐待，最后甚至扔下这些孩子们活生生的被乌鸦啄食。其余孩子们都变成了疯子，但是奇怪的是，它们的啼叫声和枪的轰鸣声切断了。那一瞬间，她内心充满了无法控制的狂怒，她把乌鸦撕成了碎片，然后去追逐那些士兵。伴随着尖叫和血肉被切开的声音，她爬出了地牢的每一个活活的生命，包括士兵和被他们奴役的平民。她所经历过的残酷，她所忍受的痛苦和羞辱……她就是数十年战争所给与士兵的愤怒的结晶，这是她的力量，也是她最大的弱点。

嚎哭野狼 (Crying Wolf)，来自非洲，她还是一个小女孩的时候，她的村子被敌对武装部落攻击。她的父亲和兄弟们都惨遭屠杀。她带着幸存的弟弟在试图逃离战区时遇到了一支敌人的部队，于是两人躲进了一个被抛弃的棚屋里。弟弟吓得开始哭泣，由于害怕士兵们听到哭喊，她用手裹住了他的嘴……随着脚步声逐渐远去，她松开了手，她的弟弟却停止了呼吸。人们都说狼会吃掉自己已经死亡的猎物，她开始产生幻觉，有一只狼和她排开而行，并且一晚上就会吃掉她的弟弟那样嚎啕大哭。她到达了一个政府设立的难民营，她终于来到有大量儿童的难民营后，于是那只狼让营地里的所有婴儿们都停止了哭泣——当然，营地里根本没有狼。她才算是摆脱了那些可怜的人，但她却永远无法忘记这一点。

尖叫蜂蝎 (Screaming Mantis)，来自泰国，当她还小的时候，村庄被敌人的部队攻击，并且烧毁了田地。她在逃亡的途中发现了满地被打死致死的尸体并被吓得几乎僵化，之后被人锁在了这个拘留营中，被困在此十多天后，她开始以尸体为食，但是只吃男性的——正如雄螳螂会吃掉它们的伴侣，她并没有意识到是谁在这么做。在她的意识中，是一只雌螳螂，正在吞噬她的配偶，当然，其实是没有螳螂的，那都是一种幻觉。获救后，他们用药物和催眠术去她剩余的精力，并且植入了心灵螳螂的人格，并不是她的意愿在控制着BB部队，而是心灵螳螂，同化了她的气质，操纵着她的尖叫。尖叫螳螂只不过是另外一个傀儡，那些在脑海里的尖叫并非来自心底，这就是为什么她总在尖叫——为了压过那些在她自己脑海中的叫声。

Q 雷电与Rose的背景是？

A: 2代结束之后，雷电无法确认自己才是现实。有一段时间极度酗酒并不肯面对Rose，之后雷电开始进行调查爱国者的任务。雷电由于已经上了Rose的课，Camellia上校为了从爱国者的架空中保护她们母子，而伪装与其结婚并瞒过了所有人，MGS4的游戏最后，Rose带着儿子找到雷电并将真相告诉了，她，最终一家团圆。



Q “爱国者”创始者们各自的结局？

A: Zero: 在MGS4的最后，已经处于植物人状态的Zero，被Big Boss关闭了氧气供应，结束了生命。
Big Boss: 在被Snake击败后，其尸体被爱国者回收并保持在休眠状态，随后又被Zero回收并埋入Liquid和Solidus的身体组织修复了Big Boss的躯体。Big Boss最后出现在The Boss的墓地，告诉了Snake所有的真相，并刻意接近Snake让他体内的病毒毒杀了自己。
Eva: 在本作中以反抗军头领“Big Mama”的身份出现，当年在“恐怖计划”中作为Snake和Liquid的母体，可以说Eva就是他们的生母。由于受到Snake体内Foxdie病毒的影响而死亡。
Ocelot: 贯穿系列的核心角色，他是The Boss与The Sorrow在战场上生下的亲生儿子。3代后就一直与Big

Boss站在同一战线上，为了夺回Big Boss的躯体，而将Liquid的人格通过芯片植入自己体内以欺骗爱国者。最后与Snake在潜艇甲板上搏一搏，给自己的人生画上了苍凉凄美的句号。
Para-Medic: 3代中的女护士，也是后来MGS1中提到的Dr. Clark，她直接参与了70年代克隆Big Boss的“恐怖计划”，后来又把受重伤的叛乱造成生化危机，不过在MGS1事件之前就死在Fox手里。
Sigmund: 其就是MGS1代里那个DARPA主管Donald Anderson，不过Snake最初遇到的那个实际上是由“伪装章鱼”假扮的，真正的Sigmund已被Ocelot干掉。Snake被俘后关押的牢房里，那个已经生蛆的尸体就是Sigmund。

Q Ocelot真的被Liquid侵蚀了吗？

A: 由于2代的剧情以及之前宣传片中的表现，让很多人产生了一种Ocelot由于在1代最后移植了Liquid的断臂而被其残余人格侵蚀而控制身体的说法。然而事实上并非如此，Ocelot从未被真正的侵蚀过，Liquid也早已死在1代之中，之所以会有这些表现，是因为Ocelot与Eva为了回收被“爱国者”保存的Big Boss的躯体并与其对接，而利用微芯片(Nanomachine)将Liquid的部分人格植入到了自己的体内以达到欺骗“爱国者”的目的。事实上，Ocelot从来都是他自己，在3代的故事中，他与Big Boss结识，两人结成了类似战友的关系；甚至直到Big Boss有着相当的身份，并一直以多重间谍的身份暗中协助于他。



Q 什么是JD&GW？

A: “爱国者”的创始者之一的Zero在他年老之后，不相信任何的继承者，而是直接将自己的最初的理念和最终目的植入了一个超级强大的电脑系统中，由它自己进行计算和演化，这样就能完全避免人为干预所导致的任何偏差，然而人算不如天算，这套电脑系统在运行的过程中逐渐产生了自己的智能，并按照自己的方式发展进行，例如2代中的全球信息控制以及4代中的战争经济模式。可以说，“爱国者”早已脱离了最初创始人Zero的控制。而这套超级电脑系统，一共由1个中央AI和4个代理AI构成，“JD”是中央AI的代号，“GW”是代理AI之一的代号（其余分别是JA、TJ、JM），它拥有四者中的更高权限，MGS2中那个AI就是“GW”，其几乎被艾玛玛写的病毒摧毁，却被Ocelot修复并控制。通过“GW”的摧毁，却能渗透进这套电脑系统。但由于中央AI“JD”拥有最高权限，所以必须用从PREX上拆下来的电磁炮发射核弹摧毁“JD”才能夺回这套系统的最高控制权。

WALK THROUGH GRAVEYARD

Solid Snake

I'm not the hero, never was, never will be



墓地。对于一名战士来说，这或许是最好的归宿了。众多的英雄都在此长眠。游戏的序章，Snake在这里接受了最后一个任务，游戏的终章，所有的思绪也都在这里做终结。

Chapter 1 LIQUID SUN

剧情开始后暂时处在一个比较小的场地之内，面前有两辆卡车，右侧的卡车底下可以得到RATION，从左侧的卡车上车后发生剧情。接着往前走一点可以从尸体身上得到AK，再向前走会引发剧情，大量光照出现。

此时需要到达地图上用红色圆点标记的目的地，建议先稍等后退一点，然后从左侧的巷子后马上经过一个有门了的房子时穿过去，等月光离开后进入街道行走一直到目的地。

现在已经可以使用拿血送形了，右边的尸体身上有弹药可以补充，向前走会看见有两个PMC的士兵，不要攻击他们，一会后会自动发生剧情，一辆PMC的装甲车赶到前方的路口，车上下来若干士兵守住了路口。继续沿着右侧的走廊阴影影射在地上匍匐前进。注意避开那两名PMC士兵后即可，等他们离开后，从装甲车右侧的门洞进，从车头匍匐过小洞。接着沿着右侧的房子小心向前，左侧的房子有弹药可以补充，注意路上会碰到一名PMC士兵，走时别开枪，不要发出声音，绕开后再次往前走会看到有名士兵把守在小巷的路口，不要开枪，稍等一会后他就会从左侧离开，出来后向右走进下一块地。

TIPS

刚进去就能看到预告片中的那个恶搞镜头了，爬到雕像上按三角键发子弹会连形并等等一会会有非常恶搞的情景出现，Snake会小心将雕像下半身的玩意儿给炸了下来……

等精疲力竭的两名士兵往左离开后向右走，这边有一个士兵开始撤退，等准机会进入中间的地方，向前走，正中央也有一个士兵把守，再次绕到左侧，等他往左侧的时候马上冲过去右边即可引发剧情。之后得到MK II和SOLID EYE等装备。

接下来建议从地图右侧走，虽然左侧也能过去，但是难度要高一些，刚出门就会看到数名PMC的士兵正在往左冲锋，先绕到车的右侧，这里有点东东可

捡。然后顺着右侧的走廊阴影悄悄前进，左侧有两名PMC士兵，建议先等他们搞定。再往前走一点，左边的掩体后面还有两名PMC士兵，再持这两人搞定，然后用匍匐前进的方式从右侧进入武装民兵一方据守的掩体后面，先别急着进门，地上有不少好东西可捡，包括一把RPG。

进门后会发现这里的环境非常黑暗，最好装备上SOLID EYE并开启夜视功能。第一个门后面有一个敌兵在巡逻，跳过他或是用麻醉枪将其打晕都可，前面的走廊是左右侧一个小巷，先进去蹲下稍等片刻，会发生剧情，原本守在门口的三名敌兵会从这边离开，这样就很轻松了。继续前进，到达有楼梯的地方，先躲到竖井靠墙那一侧的后面，再次发生剧情，守卫在此的两名敌人离开。接下来就需要注意了，左侧的房间有许多东东可拿，但是右侧有许多尸体和伤员的正路上那个大房间右侧靠墙位置会有一名敌兵在蹲下查看尸体，贸然进入的话很容易被发现！

将这名敌兵搞定后继续前进，之后的套路和上面的差不多，各个巡逻的士兵或打或绕都能轻松躲过，较多敌人看守的路口只需接近到一定程度后基本上都会被剧情使得他们离开，此时要提前准备好躲藏点才会被发现，等其离开后就是无人之境了。最后从楼梯处离开地下基地后就是——长串的剧情。

现在我们可以从军火商Drebin那购买武器以及进行弹药补给了。之后的目的地就是前往地图上的指定点，先别急着前进，上楼梯，来到3楼后左侧的那个小走廊下去，有武器可拿。回到楼左，左侧建筑后右侧，途中有一处会发生墙壁倒塌的情景，倒塌后从右上的楼梯爬上去，再跑过去，最后从楼上跳下即可进入下一处场景。

TIPS

在建筑物中的时候建议开启夜视功能，然后会发现地上有非常清晰的脚印，只愿意看夜视仪上的脚印即可，如果不开夜视的话，在建筑物内容易迷路。

这一处场景的地图比较大，地形和战场情况都比

较复杂，难度不小，这里给出一条推荐路线。注意此时不管作为守方的PMC士兵还是作为攻方的武装民兵都会将主角视为敌人，所以一定不要被他们发现了。先原地稍等片刻，等左侧最后那名武装民兵往前走，贴着右侧前进，到第一个路口处转向右，在拐角处蹲下稍等片刻，会有两名武装民兵过来，等其走过后，顺着小巷向前，眼前会有两名武装民兵向前跑动，随后跟着前进即可。之后发生剧情，这两人会被PMC的狙击手干掉，躲到大门后面，等几名武装民兵往前走之后我们向前，注意：由于右侧这条路会有PMC的狙击手和士兵把守，所以不建议走此路。从左侧的巷子走，会看到往目的地方向有一个墙壁可以贴墙钻过去，钻过去之后在来到第一个岔路口的时候建议马上跑到左侧右侧墙那边躲下，由于小陷阱的时候发现此处还有机会有一名武装分子跟在你后面出现，如果不这么做的话就有可能被其发现，只是这个出现的时间好像不一定，小确在此反复过N遍，有时候会有，有时候又没有，稳妥起见，还是先躲起来。

TIPS

本作中的战场有一定的随机性，例如同一个陷阱，敌人同样一攻一守，可能会炸死一个人，可能会炸死两个人，也可能一个人都没炸死，另外例如文中那个一定会出现的敌人，都有一定的随机性，但是绝大部分敌人都是按照严格的规则行动。

稍等片刻，如果没人出来的话，就往右侧出去，出来后看到在左边站着两名PMC的士兵发生工事局面，可以将他们干掉或是不理他们直接从身后绕过去。前进一段路程，右侧第一个岔路口的大楼3层里有PMC的狙击手，你可以过去将他们干掉，也可以不必理会。快到右侧第二个岔路口的时候，注意左侧的巷子里会涌出数名武装民兵，我们将枪向右侧慢慢匍匐前进，然后进入这个岔路口。再前进一段路程后再次到达正路，可以选择将附近楼梯上的几名守军的PMC狙击手干掉。此时目标已经很近了，但是大

1 《合金装备》Metal Gear

机种：MSX2 发售日：1987年7月13日

系列开山之作，传说的开始

小岛秀夫的合金装备系列第一作，并不是发售在FC上的，而是在类似电脑的MSX平台上推出，之后才由KONAMI移植到FC上。MSX是由当时的一些日本电器商如索尼、三洋和松下等公司制定的简化版PC，比起当时在NEC的主流PC系列便宜。五十万的价格，MSX五万左右的价格无疑更为贴近普通用户，比起当时的其它主机MSX的性能相当落后。发售数量1.6亿，尽管其后的MSX达到了256色，但是核心处理器仍为老旧的286，在游戏性能方面毫无优势。

《合金装备》一代的游戏发售是在1995年，当时整个世界还

没有从冷战的阴影中走出来，人们对核武装这种具有极大破坏力与威慑力的毁灭武器的向往和恐惧两种感觉并存，尽管许多有识之士早已站出来呼吁核裁军，有关国家也已经开始意识到了核武装扩散化的严重后果，并开始逐步建立合作关系共同控制这一问题，但要想真正解决核问题仍然是一个遥不可及的梦想，核恐怖可能带来的灾难性后果如同达摩克利斯之剑一般悬在人们头顶，就是在这样的状况下，人们最不愿意看到的事情终于还是发生了……

在南非，一个雇佣兵组织建立了名为“世外桃源”(Outer Heaven)的军事基地，据内部消息透露，这个军事集团正准备生产一种足以改变世界格局的超武器，如果情报属实，那么这种武器所具有的恐怖杀伤力将极有可能使得这个国家已经动荡不安的势力马崩潰，特殊部队狼狐小队(Fox House)奉命对该武器进行侦查，他们派出最强壮的士兵执行代号为“N313”的潜入任务。然而发现在进入“世外桃源”的内部后仅仅录得



及报告出“METAL GEAR”这两个词就与总部失去了联系。为了完成这项紧急的危机任务，同时救回叛徒，维兹拉派出了另一名精英战士SNAKE再次进入敌方内部，至此，SOLID的传奇人生正式开始。

在我国，MG当时比较通俗的译名是“燃烧战车”，即是在在FC上，玩过的朋友应该不会太多，《合金装备》的玩法与当时的大热门游戏《双截龙》这类“主流”游戏的玩法大相径庭，玩家不能再用游戏中那样常见人设，而是需要技巧性的躲避来完成任务。但凡玩过本作的人，都会对其地下非常黑帮的印象。而《合金装备》一代也确实是在MSX上取得了很大的成功。

2 《合金装备2 索利德 斯内克》Metal Gear 2 Solid Snake

机种：MSX2 发售日：1990年7月20日

因意外而延续，奇妙的二代

路两侧是正在激烈交火的双方，推荐用匍匐前进的姿势顺着大路上那条浅浅的坑道过去，这样就不会被双方发现，但动作一定要慢，在两敌人眼皮底下前进。头上子弹乱飞的情况下还是稳妥些比较好。之后就能从侧翼突袭分子工事右侧的缺口进去，来到目标建筑物前，大门无法打开，从两侧的小门进入。

此时这栋大楼里是没有任何敌人的，所以不必担心这方面的顾虑，大楼各处都有不少好东西，建议好好搜索一下，但是要注意这里虽然没有敌人，却布置了许多机关，包括地雷、气球炸弹以及红外装置。先从右侧的楼梯上到三楼，再转到左侧的楼梯上去走到室内引发制敌。在房中遇到了MGS1中的梅莉尔(Meryl)和炮艇师的新生猎狐犬小队，代号“RAT PT 01”，1代中那个老是拉肚子的约翰竟然也加入了这支部队，而且，拉肚子的恶习仍然没有改变……

TIPS

大楼内机关众多，气球炸弹更是只要就能将Snake的精神全部消耗光。地雷和气球炸弹可以通过匍匐前进的方式将其引爆，特别提醒气球炸弹只要接近一定范围就会引爆！追求安全的玩家可以打开夜视仪。

之后发生剧情，由于的约使用望远镜时的反光被敌人发现，此时已经有大量的“天堂骑兵”(HEAVEN TROOPS)部队包围了这里，Snake需要和梅莉尔等人一起突围出去。此战务必要团队一起行动，想单凭一个人的力量突围难度太过巨大。提醒一下，不管你是奉命参战还是被抓获，这里有一个隐藏要素的收集：那就是如果能够在突围过程中没有杀死任何一名天堂骑兵而成功的话，之后就能在车库中捡到天堂骑兵的玩偶，这个玩偶啊，将武器库成麻群何可。

一开始就会有大量敌人出现，推荐蹲在屋里面桌子的右侧进行射击，将这一层的敌人全部消灭后可以以敌人上到二楼90——这可是2代最终BOSS都爱用的好杀东啊。下一层楼，在走廊上就会发生战斗，建议迅速跑到这边的走廊尽头蹲下，然后面向对面准备射击。之后跟梅莉尔她们边走边打，在大厅内又是一场激战，清理掉屋里的敌人，当我方还在屋里和走出上的敌人交战的时候，可以先去

绕到敌人侧面将其全部清理掉。然后需要从洞口跑到下一层楼，就是院子里的战斗了，我会利用这一侧的木栏杆作为掩体，注意对面高处还会有不少敌人的士兵，优先将你们清理掉，有的敌人会跳起来站在天花板上射击，这时候非常方便我们瞄准，绝对的一枪一个！

从电梯楼下下去，Snake与梅莉尔一方分开。在车库里先搜索一番，如果刚才“不杀”而完成突围的话就会在门口的地上捡到天堂骑兵的玩偶。后面的车子旁边还有弹药可以补充，之后顺着小坡前进，翻过车箱后再次进入热火朝天的战场。

此时是武装民兵作为攻击方与PMC展开的激烈巷战。出去后发生剧情，武装民兵驾驶坦克出现，此时往前走的话，左右都可通行，建议从左边走，在被炸掉半边的房屋内有东东可拿，之后从窗口翻出来到坦克的左方，坦克和武装民兵就会向前冲来。跟在他们后面慢慢前进即可，到达左侧的建筑物后就不用跟随他们了，我们向左边上楼可以拿到一个楼梯，不去上直接顺着巷子前进，会来到PMC兵据守的掩体旁，这样的话建议从左侧悄悄绕到其侧面敌人解决掉。

TIPS

此处楼梯上去的话可以帮到清理PMC的狙击手并在角落得到一把武器。沿着天桥对面向车中还可以居高临下解决掉大路左侧守敌的PMC士兵。

最后武装民兵一方成功结束了这片区域的战斗发出了胜利的欢呼，你跟随他们眼前方的话就会好地和你打呼噜而不是攻击你了，前面道路两侧那给拦住了，稍微退后一点，左侧有一个楼梯，路上去后跟着走到尽头跳下去进入下一个场景。

发生剧情，“美女与野兽部队”BB(Beauty and Beast)出现将武装民兵一方全部都杀殆尽后生来。恢复操作后，发现眼前地上躺满了尸体，先光点敌人把尸体上身后的武器弹药全部缴械，之后跟着往左边走前进，来到轿车旁后暂时蹲下等待一会，对面的两名PMC士兵会转身往回走，不用理他们，迅速跑到前方的木箱后面蹲下隐藏，前方会有一名士兵来回走动巡视，等其离开后进入左侧的房屋内。开启夜视仪，

的调查结果表明，桑吉巴尔岛被怀疑可能有机密。如果能够获得Kio Marv博士的OLLIX，那么其将成为世界上最经济军事大国。

并发展于其他国家之上。为了解决这件事，美国政府特将已经退役的前猎狐犬小队指挥官CAMPELL上校召回以应对此事，而CAMPELL则召回了四年前曾经

孤身一人成功解决“世外桃源”事件的传奇战士——SOLID Snake，命令他救回Kio Marv博士和OLLIX。成为猎狐犬桑吉巴尔岛的Snake得到了HARRY等其他中情局探员的协助，并且再次发现大量的幕后真相，曾经在“世外桃源”事件中被Snake击败的BIG BOSS不但没有

来到一楼二楼中间的楼梯拐角出去先开枪，会有一个敌人走出来巡逻，将其击毙。之后上楼进门，另一边的门出去有东东可拿，回到屋内从上面的洞跳下去。再往前走就是敌人的营地了。

面前这个营地的其余敌人先不用管，有一个敌人的巡逻路线经过我们的出口，先将其干掉掉，然后顺着左侧的墙壁走到尽头，向上走一点会发现地上有一个小洞，从洞口钻过去来到一片草地。先别急着出去，等那个敌人离开后迅速接近卡普雷，营地里的敌人可以绕过去，也可以用麻醉弹将其击毙或是直接干掉，这样就在玩家自己手里。接下来只需注意北方卡普雷附近巡逻的那名士兵以及各个营地之间走上来来回走巡逻的敌人，最后来到最北边的红色大门处，进入后发生剧情。

Chapter 2 SOLID SUN

TIPS

从本章开始的任务简介里将分为三个小窗，玩家按下SELECT键之后可以在各个窗口之间进行切换。这里建议将窗口切换到MII的，排除它在Snake的身后可以找到延长其电量的电池。

正式开始游戏后会发现此时身处森林之中，本章前半场的许多场景光线都比较昏暗，推荐根据情况使用夜视仪。第一个场景的正中央有数枚敌人在蹲守，正路往前走，推荐选择从右边走，下去后利用匍匐前进和章意意的操控功能，可以比较轻松的绕过巡逻士兵。关卡处的士兵等其转过身到小路上的时候从其背后绕过去即可。

接下来会是一片稻田的地形，需要连续爬上，有几处稻田是有敌人来回巡逻走动的，可以直接绕过去或是用麻醉枪将其干掉。

TIPS

在进入下一处场景之前会发生剧情对话，2代主角的女儿Rose如今竟然成了Camell上校的妻子，这个意外情况让Snake对上司大感不满，之后Rose将在无线通讯频道里作为战场语音向医生汇报，与其通话的话可以减轻心理压力缓解疲劳，精神得到一定量的回复。

之后有几处场景并不复杂，建议让Snake跟随进行突击作战的红翼部队前进，有他们在前面带头会使得进程更轻松不少，当他们与敌人发生遭遇战的时候推荐用麻醉枪帮助他们将敌人歼灭。途中会遇到雷

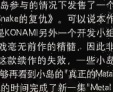
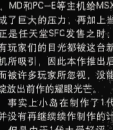
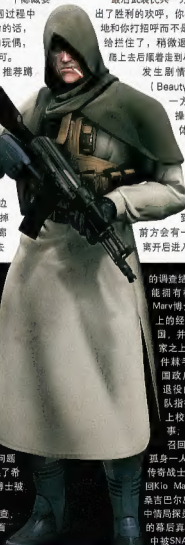
死，如今他已成为桑吉巴尔岛政府的最高长官！

本作中首次出现了之后系列中的标准设备“雷达地图”，可惜当时的MSX市场已经非常萧条，同时期的FC、MD和PC-E等主机连MSX造成了巨大的压力，再加上当时正是任天堂SFC发售之时，所有玩家的目光都被这台新主机所吸引，因此本作推出后反而被许多玩家所忽视，没能再放出前作的耀眼光芒。

事实上小岛在制作了1代后并没有再继续续作制作的计划，但是由于1代大受好评，美国KONAMI曾经在有小岛参与的情况下发售了一个失败的续作《合金装备：Snake的复仇》，可以说本作与小岛缘分毫无关系，仅是KONAMI另外一个开发小组的作品，这款动作射击游戏毫无前作的精髓，因此非常失败，不过也正是由于这款续作的失败，一些小岛身边的朋友对小岛说希望能够再看到小岛的“真正的Metal Gear”，小岛于是用了一晚的时间完成了新集一“Metal

1999年，由于石油的消耗速度远超出人们当初的预期，而能够作为石油替代品的新能源研究又迟迟没有获得突破性进展，世界开始面临能源危机。由于石油资源的紧缺，原油期货价格是一日千里地狂涨，直接导致了整个世界经济陷入一片混乱之中。就在这时，一个人改变了这种局面，他就是来自意大利的天才生物学家Kio Marv博士。他发明的OLLIX是一种能够特异高度精微的微生物，从而使人们对石油的利用率得到极大的提高，能源危机的局面似乎已经得到缓解。人们又重新燃起了希望，然而就在这个时候，Kio Marv博士神秘组织绑架从人们眼前消失……

各国马上针对此事加以大力调查，很快地，一个名闻出在大家面前——“桑吉巴尔岛”，根据最新





电的通信，他告诉Snake不少有用的信息，并表示自己将随后赶到。

与雷电对话完之后不久，红贝雷部队的人就会正式开始攻打PMC士兵所守卫的据点了，期间还会再次遇到武器商人Drablin。注意有几处地方是必须要靠Snake前进到一定程度才会发生剧情的，包括红贝雷的攻击，以及到达敌人基地大门前红贝雷会驾驶装甲车将大门推开等情节。

进入基地院子大门之后，里面可谓是人枪林弹雨，不要直接冲正面冲锋，往左走，上到平台处的院子中之后发现这里也在交火。我们的目标就是进入院子对面的那栋建筑物中，可以选择直接从正门进入，也可以从左侧进入大楼后面绕到另一侧的大门后进入，进去之后会看到二楼，将里面的敌人解决掉之后，从右上的天井处跳下来到一座地窖中。这里有不少武器和弹药可以补充，最后跟着蛇前进到需要营救的直美博士的研究室门口。

剧情过后直美博士被敌人兵带走，而Snake则需要先留下来面对BB部队的一个BOSS。

BOSS战 VS 欢笑章鱼

在正式与其交手前需要先到埋一批武装直升机的战士，敌人数量不少，最安全的方法是找个薄弱的柜子下面躲开然后轻松将分批赶来的敌人逐个解决掉。搞定这批敌人后Snake正式登场。欢笑章鱼的主要攻击手段有：普通的射击，这个最好躲了，找个墙角躲在后面或是躲在箱子后面，等其一梭子子弹打完后再正好打她；触手攻击，近距离的情况下发动频率很高，而

且攻击力比较高，偶尔远距离的情况下也会发动触手攻击，不过要么根本打不着就是很好躲；滚动撞击，将自己团成一团快速冲撞过来，此招攻击到极高，推荐迅速找到可攀爬的桌子之类的地形爬上去就不会被撞到了，因为Snake的跑动速度肯定比其滚动慢，挨着跑的话也不方便进行翻滚躲避；吐出大片墨水之后放出许多小型追踪导弹攻击，此招前兆明显且声响很大，导弹的攻击力不高，好在其飞行速度很慢，可以直接用冲撞枪全部打碎。

除了这些攻击手段之外，她还会经常让自己隐身或是模仿周围的物体。当她模仿物体时我们可以直接打开夜视仪，这样就能将其看得一清二楚。当她真正隐身的时候，则需要根据其发出的笑声来判断出大致的方位，她打开夜视仪在附近等待，她的隐形是在夜视仪前是间或性的，等其现身后立即子弹招呼。整个战斗过程中，她还会模仿MK11以及直美博士的样子来欺骗Snake，不过Snake在有无限子弹及时提枪应付，当然在夜视仪前也是无法遁形。注意此战最好保持中距离开战斗。

将欢笑章鱼的外壳装甲打掉之后发生剧情，之后需要对“人形”的她再次展开战斗。此时的BOSS只会慢慢朝你走来，如果被她抓住的话就会不停的称你直至死亡，此时需要连续推动左摇杆以挣脱。此状态下BOSS的基本打法就是一边跑一边用子弹弹掉她，直至其彻底气绝为止，注意以后对BB部队其他成员的BOSS战时都会重复这一套流程。用此阶段BOSS打倒后可以获得其面具，同时记得在第二阶段时四处寻找BOSS的存档。

BOSS战之后需要追捕被敌人抓走的直美博士，此时雷电会提示Snake一些追踪的基本技巧。地上可

以看到敌人留下的脚印，尖头高跟鞋的脚印是直美留下的，建议打开夜视仪，这样能够看得更加清楚。一路上的基本原则就是循着脚印前进，全程尽量保持夜视仪使用。最后发生剧情，Snake需要与前来接应的武器商人Drablin一起驾驶装甲车进行突围。

TIPS

敌人中不乏反应超快的高手，他们往往会在你放倒小兵后再回来，有的则是在前方布置了陷阱或是干脆埋伏下狙击手，等候Snake的大举进攻……强烈建议大家道路的时候保持高度警戒，遇到一两人的踪迹就使用显影人埋伏了。

此时需要迅速让Snake跑到装甲车前面操纵机枪，这部分弹药有限，尽量消耗即可。突围的过程中需要优先将那些月光解决掉，直接打它们的腿即可，万一有人爬上来的话，就把它们踢下去，最后第一段需要司机将挂断的两侧大门打坏才行。

接下来又是一串剧情，雷电会独自与数台月光光斗吸引它们的注意力，Snake则要趁此机会迅速赶往目的地。途中有数台月光拦路，不要与它们缠斗，迅速绕过往前跑即可，注意月光在近距离时会使用攻击力极高的“扫雷”，看到亮光的话最好还是先避开再打，否则一下就能让你重伤。到达目的地后又是一串剧情，雷电与Vamp的决斗，两人一个不死一个死不了，打得难解难分，最后双方拼得两败俱伤，雷电就与Snake一行人的直升机后脱身离开。

Chapter 3 THIRD SUN

本章一开始的剧情过后会得到一套普通的市民服装，新的面具以及无线电搜索器。个人认为本章的前半部分还是相当有意思的，潜入+解谜的设置颇有新意。由于重伤的雷需要找到东欧的马当那博士医治，而Snake一行也需要找到潜伏着Big Boss组织的反抗军头目Big Mama，所以本章的舞台被设定在了东欧的一个城市之中。

TIPS

注意本章中由于所处城市已经沦陷，也意味着这里晚上是禁止普通市民外出的。如果遇见PMC士兵的话就会被直接杀，所以还是不要妄图穿上刚才才买的部件市民装来冒险了。

向前走没多久就会自动触发到需要寻找的反抗军成员，注意反抗军成员一样会把你当成敌人来看待，所以Snake的任务不是去杀和他套话，也不是将其

Gear”的计划书，第二天便向上头递交了整个游戏的故事情节大纲。才有了这款游戏。

3《合金装备 索利德》Metal Gear Solid

规格：PS 发售日：1998年9月3日

续作阳光华光，经典之作

2005年，美国阿拉斯加州，白令海FOX群岛中的某个小岛——影岛群岛西岛，这里是美国国防高级计划研究部DARPA与美军火公司ARMISTECH合作秘密建立的一个核基地，这个原本应该是最高军事机密的地方突然被据抓大特种部队所占领，以基地内存储的大量核弹头为要挟，他们向美国政府索取BIG BOSS的遗体，如果24小时内没有满足他们的要求，就将实施核打击。

由于情势紧急，美国国防部部长克林·波斯再次紧急召回了已经退休的坎贝尔上校处理此事，然而，与六年前一样，坎贝尔上校再次想到了Solid Snake，任务目标有两个，一，救出被绑架的DARPA主管唐纳德·安德森和ARMISTECH公司的总裁肯尼迪·风克，二，也是更重要的任务，确认恐怖分子有没有发射核弹的

能力并在必要时加以摧毁。坎贝尔为什么会参与这次任务？任务开始前注射的药物真的如加美斯所说的那样是为了更好的结合到通讯器和增加抗冻能力？DARPA和ARMISTECH的最高领导人为什么会出现在那个小岛上？那群所谓的“次世代特种部队”究竟又是什么来头？……带着种种疑问，Solid成功登陆影岛，潜入开始！

其实整个“合金装备”系列的多部作品中，北斗神拳最为原作，同时也是最经典的就是北斗了，不管是PS上的原作，还NGC上复刻的“双蛇”都各自打穿了不下二十余遍。所以这么说是，因为客观来讲，尽管MSX上的两款MGS作品获得了不少玩家的认可，但当时是在销量上还是无法的口碑上合金装备都还完全无法和真正的双蛇大作相比，说实话用“大作”来形容可能都会有些勉强。直到79年亚特兰大，完全电子版的《合金装备 索利德》预告片到场的人们都留下了极为深刻的印象：有关MGS的讨论在E3之后就成为业界最为火热的话题，这种用

即时演算处理情节部分的做法无疑将电影与游戏真正无缝地结合起来。人们开始期待“互动电影”时代的来临。本作从此成为史上最受期待的游戏之一。可以说，是一段高品质的预告片改变了一切。之后系列每一作的宣传片素质都极为优秀，也成为了众多玩家们必看的焦点。

实际上，MGS1代的策划工作早在1994年PS发售之时就已经开始了。系列原创画师新田洋司就是在这时加入KONAMI，新田洋司风格独特的设计也使游戏人留下了极为深刻的印象。

Snake邂逅过无数的人物设定让敌人过目不忘。由于当时PS杰出的硬件性能，许多以前原本只是存在在小岛脑袋中的想法终于有机会得以实现，3D画面带来的不仅仅仅视觉上的冲击，整个游戏的玩法与前两作相比也是发生了几乎翻天覆地的“一般”变化。剧情方面，双蛇的宿命，重要人物的先后死亡，营救核弹的悬念、核弹的毁灭、系统方面，双重间谍……都让人文工交臂，系统方面，如今MGS系列的许多常用设定也是在本作中诞生并奠定下来的，此外像狗牌、无限弹药池、隐形形影



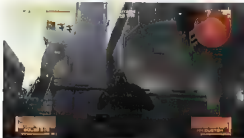
BOSS VS Metal Gear RAY

此战实际上就是REX和RAY两辆Meta Gear的单挑，能够驾驶Meta Gear单挑，估计许多MGS玩家都为此兴奋不已。本战虽然有多种武器可以使用，不过杀伤最快、最高效的打法还是接近战，利用轻跳（左摇杆+X键）回避RAY的攻击并迅速接近再一拳将其踹翻在地，完了再一导导弹狂轰乱炸，可以在短时间内对其造成重创。

BOSS战胜出后就纯粹是剧情欣赏时间了。Liquid Ocelot会操纵巨大的潜艇“*Heaven*”（天堂）试图撞死已经倒在地上动弹不得的Snake，危机关头雷电用自己的血肉之躯挡住了潜艇的片刃，梅玲也驾驶战舰赶到，终于将敌人成功赶走。

Chapter 5 OLD SUN

根据作战会议上的分析，Ugand Ocelot将会驾驶潜艇接近JD所在地，并利用从REX上卸下的轨道炮发射核弹摧毁JD以达到控制整个系统的目的。我方需要等潜艇上浮后与其近距离交战并发送特攻小队从内部将GW摧毁，阻止核弹发射。



剧情过后，战斗开始。三人潜入小组中，约翰直接摔进了海中，梅莉尔似乎也状况不佳，实际上仍旧只剩下Snake单独作战。本章一开始就处于高度警戒状态，敌人也都是非常强壮的天堂骑兵部队，想要成功潜入需要花费相当的气力。推荐路线是从右侧迂回过去，务必保持高度警惕，不要有任何可能发出

声音的地形上走动，看清楚敌人的行动规律后迅速抓住机会前进。好在尽管防守极为严密，仔细观察的话还是能找到突破的空隙的，矮身也不长，最后来到门口连打△键后进入。乘坐电梯下去后就是对BB部队第四人的BOSS战了。

BOSS战 VS 尖叫螳螂

此战一开始梅莉尔就已经被对方佣兵重创昏迷了，同时在场众多天狼装兵部队的尸体也会被这些佣兵们背过去，同时在这些佣兵行动非常谨慎，威胁不大。开始后迅速用注射器 Syringe 给自己来一针，然后马上跑到圆形广场的最上层，利用梅莉尔攻击 BOSS 两手的傀儡玩闹，只有攻击这个才能对主要造成有伤害。比如麒麟的制造攻击方式有 发射红色飞弹，发射这时梅莉尔大声尖叫，准来秒后梅莉尔可躲开 抛击众多尸体人偶发射子弹，建议躲在自己身后，梅莉尔向前冲去攻击，此时可以不必理会，也可以利用翻滚攻击将梅莉尔放倒，然后不可用杀生宝具来攻击梅莉尔放倒。攻击梅莉尔上的傀儡玩闹一次短距离，其中一一个就会倒地地上，迅速跑过去将其拖起并作为武器来装备上。

然后对准BOSS方向使用，之后利用PS3手柄的六轴功能将其往自己方向拉就能胜出。此战斗过程中会和1代那样间歇性出现各种奇怪画面，大家不要管它即可。第二形态打法和主角将项圈之前的BOSS战。

胜出后发生剧情，得知原来BB部队的其余三名成员一直被尖叫蜂用傀儡术所控制，但是……真



正幕后黑手出现了，竟然是在1代中就已经身亡的心灵螳螂（Psycho Mantis）。这家伙虽然肉体已经死亡，灵魂却还一直没有消散，在暗中控制着尖叫螳螂，控制别人的人，其实也在被别人控制着，这不得不说是种悲哀。

PS 心灵蜘蛛现身后会叫嚣让Snake见识一下它的公敌精神控制术。结果先是被PS3上的心灵控制术逼得无法施展，接着又被PS3手柄没有震动功能，把Snake在PS上的那套演技已经完全使用不了。最后心灵蜘蛛在一片精疲力竭的惨叫声中烟消云散。

再之后是一长串的剧情，后面的长廊有大量的无人侦察机指道，有电子手雷的话就扔一颗出去，否则就只能不停的朝前前进。而最后通过微波走廊那段需要长时间持续按连打△键，手真的是很累。

BOSS战 VS LIQUID OCELOT

时间仿佛又回到了MGS1代中，Snake与Otae再次站在了狭小的平台上展开激烈的肉搏战。此战有多个阶段，不过基本上没有任何难度，L1就是防御，R1就是攻击，连许多闪避技巧都不需要了，硬打就能搞定。期间有时被Snake能发动大招，也即将对一方拳打脚踢后根据屏幕上的提示连打△键能重创对手。此战的背景音乐是多次历代经典音乐的串联组合，同时众多1代最后的画面也不断闪现，让人感动不已。

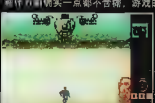
胜利后，就是长达将近一个小时的通关动画了，之前几代作品中留下的所有悬念和疑问都将得到彻底的解答和解决，为了给大家留个悬念，小编就不在这里剧透了，唯一可以透露的就是 Snake 并没有死，..

Outer Heaven

所有的恩怨皆回归原点

新机体是根据1代中被摧毁的原机体开发的，Gindra解放组织的领袖Augustine Eguabon将率军希望能够通过窃取

尽管本作是发售在GBC这个小小的掌机上，但是在



十分合理。游戏性方面也相当优秀。大受好评的VR训练模式被保留,比起PS上的原版在可玩性方面毫不逊色。特别值得一提的是,透过越战声吸引敌兵等极具战略性的设定在本作中有重要地位。游戏中敌兵的AI甚至比PS版更高。例如在PS版中,一旦Snake被敌兵发现只有逃到更高一个房间就没事了,然而在该作中敌兵则会一直跟踪着玩家。

由于本作整体上只能算一个外传。为了将其与MGS系列划清关系，游戏在日本发售时就定名为《Metal Gear: Ghost Babel》。而在美国发售时，却改成了《Metal Gear Solid: Ghost Babel》。主要原因当然就是出于营销目的了。因为PS上MGS的轰动性效应，人们已经牢牢记住了“Metal Gear Solid”这个金字招牌，而如果说以“Metal Gear”定名则容易使一些不大清楚系列历史的玩家们产生误解。

●《合金装备 系列值 掌上行动》
以建立自己的部队为目标
与之前PSP上发售的两款“速幻刺”不同，《掌上行动》则在这方面继承了系列惯有的操作感。

不过与正传作品不同,本作中引入了俘虏敌人以及将被俘的敌人劝说加入自己部队的系统。游戏中玩家可以将遇到的各种类型的敌人打晕后拖到己方的卡车上,之后这些俘虏就会加入我方阵营,根据他们能力和职业的差别可以执行不同的任务,例如游戏中一共可以连续任务执行小队、间谍小队、医疗队、技术队,这些人才都会给我方的战斗力带来极大的支援和后勤保障。

剧情方面，本作紧随PS2版MGS3之后，讲述的是Big Boss在前往消灭Gene率领的FOX小队叛乱的故事。游戏

中对MGS3之后到MGI代之间的故事进行了很好的叙述。Big Boss最后发动叛乱的理由在本作中被进一步突显出来,“恐怖之子”计划的诞生,“爱国者”集团的组建以及资金的由来等等,都得到了很好的解答。

● 其他外传作品简介

1990年的《斯内克的复仇》实际应该算不上是外传作品。因为尽管游戏主角仍然是Snake，小岛秀夫并没有参与开发，而且游戏方式也不是系列惯有的潜入作战，差别非常之大，官方都没有将其纳入系列相关作品中。

而像是“完全版”、“VR任务”版、“生存”这些作品,其本质上就是原作的加强版,当然其方式多种多样,列如“生存”中就加入了MSX2上原版的两款《合金装备》作品。另外,GC上的“双蛇”是PS版VGS1的复刻作品,其之能够诞生,完全是出于小岛秀夫前在任天堂制作制作人宫本茂的崇拜。

《MGS2 档案》是一款资料篇性质的作品,对MGS2 中的许多内容进行了非常详细的解答。另外,PSP上的“数字漫画小说”是通过互动的方式来阅读的电子漫画小说,玩家可通过这种方式了解整个游戏的来龙去脉。经典的场面全部以动态的形式展现,2代也已经发表。

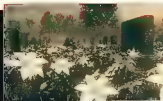


Hints & Cheats

超级丰富的隐藏要素使得本作耐玩性大增

BROTHER

Snake与Big Boss之间的关系，与其说是父子，倒不如说是兄弟来得更恰当地。拥有着同样的基础，而最为优秀的战士，两人也都有着相似的坎坷经历，让人不胜唏嘘。



全部称号获得条件

与以往一样，游戏结束的时候会根据玩家在游戏中表现给予相应的称号评价，不同的是，这次由于某些称号获得条件的可重复性，我们可以在一次通关的过程中得到多个称号。游戏中一共可以获得40个称号，附带说明下，本作中的称号改称为徽章（Emblems），玩家获得徽章后，同时也会得到一张相应的卡片。当然，少数徽章的获得条件难度非常高，而且获得后还能开启隐藏要素。

在表格中“A”代表触发警报次数，“C”代表被杀次数，“K”代表杀敌数量，“T”代表通关时间，“R”代表所有同类奖励物品的使用数量。



1. 通关后获得的徽章卡片，每个称号对应一张。

称号名称	获得条件	称号名称	获得条件	称号名称	获得条件	称号名称	获得条件
B.G BOSS	A=0, C=0, K=0, T=0, R=0 形迹可疑，不使用无头头目，难度要求 为The Boss Extreme	沉默Patrol	Big Boss的 沉默	RABBIT	翻遍杂志（Playboy）或 （Emot Mag）100次以上		
FOX HOUND	A=0, C=0, K=0, T=0, R=0, 不杀 用前哨战，不使用无头头目，难度要求 为The Boss-Hardcore最高	英雄Thor	45/70	BFF	与Scan Pugilist Syringe主入 PUGILIST Syringe 150次以上		
FOX	A=0, C=0, K=0, T=0, R=0, 不杀 用前哨战，不使用无头头目，难度要求为 Solid Normal或者最高	英雄Desert Eagle	PROG	杀敌数量超过100次以上			
			NOB WPM	葡萄由前哨战开始超过50次分以上			
			LOBSTER	葡萄由前哨战开始超过120次分以上			
HOUND	A=0, C=0, K=0, T=0, R=0, 不杀 用前哨战，不使用无头头目，难度要求为 Solid Normal或者最高	英雄Type 17 Pistol	HYENA	杀敌数量达到400个以上			
			HQ	完成10次Combat High			
MANTIS	A=0, C=0, K=0, T=0, R=0, 不杀 用前哨战，不使用无头头目，难度要求为 Solid Normal或者最高			完成10次Combat High			
MANTIS	A=0, C=0, K=0, T=0, R=0, 不杀 用前哨战，不使用无头头目，难度要求为 Solid Normal或者最高			完成10次Combat High			
RAVEN	T=0, R=0			杀了Aerith后于下午1600次			
OCTOPLUS	A=0	第三关卡，Shall Crumple	PIG	使用肉道具40个以上			
BEAR	用CQC干掉敌人100个以上的人		COW	A=160			
ENG-E	爆头100个以上的敌人		CROCOD-E	K=400			
ASSASSIN	用2刀干掉敌人100个以上的人	杀敌数量达到400个的精英Alkan CQC的敌人时，A=60	GANT PANDA	T=30, 0, 1			
		杀敌数量达到400个的精英Alkan CQC的敌人时，A=60	TARANTU-E	A=75, K=250, C=25			
			CENTIPEDE	A=75, K=250, C=25			
P. GEON	K=0	杀敌数量达到400个的精英Alkan CQC的敌人时，A=60	SPIDER	A=75, K=250, C=25			
B.L.U.E BRD	杀死敌人100个以上的人		JAGUAR	A=75, K=250, C=25			
HA-UK	在关卡中获得A+评价		PANTHER	A=75, K=250, C=25			
JETILE GRAY	在关卡中获得A+评价		SOPARD	A=75, K=250, C=25			
ANT	在关卡中获得A+评价		PLUMA	A=75, K=250, C=25			
G.BSON	在关卡中获得A+评价		C-ICKEN	A=150, K=500, C=50, 0			
TORTOISE	在关卡中获得A+评价			T=35, 00, R=50			

影子摩西岛的30个鬼魂

得到情报机之后在第四重难度影子摩西岛的时候，就能在一些特定点，通过照相机的取景器看到鬼魂，并且必须装备Sorrow Doll这个道具。当照片拍到了这些鬼魂并存储在相册里，就可以在相册里浏览（Photo Album screen）找到一个新的选项：Exorcise（驱魔）。这个选项可以从目前的照片驱除鬼魂。驱除鬼魂的时候会伴随一段诡异的声音。

照相机的获得方法是在第四关的任务简介画面中切换到MKIII在机舱里寻找。

一篇四章影子摩西岛中一共可以拍到30个鬼魂，比代多出几个。

Etc 其他隐藏要素

二周目奖励：打穿游戏一次后存档记录，之后读取这个记录开始新游戏，当剧情发展到遇到Drain实验室家以前的3D、武器、弹药、物品和特殊物品。

关于Drain的商店所售卖武器及物品折扣：如果在星期三和星期日的任何时间进行游戏，店内的全部武器及物品将会有20%的折扣。

Liquid T-02的店铺：在第五章的最后，Snake与Ocelot在平台上的热肉内博战中，如果被他们打败的话，不要按任何按键，过一会儿就会在Snake家一下。

地形地形无碍弹药头巾的另外获得方法：除了通过获得称号来开启之外，实际上通关一次后在二周目时就能直接从Drain的商店中买到，但是每个的售价都高达5万点！

隐藏IPOD曲目收集

在本作中可以获得POD这个道具，在道具栏中装备上这个IPOD并按下L2键的话就可以选择播放不同的音乐，根据音乐目的不同，还会有各种附加效果。



一首不同的附加效果，不同的附加效果。

曲目名称	获得条件	附加效果
Beyond the Bounes	第四章，Tank Hanger，电力恢复	增加Sorrow Doll的容量或造成其他效果。
Big Boss	后面到Joker catwa C隐藏全部关卡	增加Sorrow Doll的容量或造成其他效果。
Blo-hazard	第三章，Midtown，抓住要逃走的 那名反抗军士兵并搜缴他的身份证	使被Snake抓住的士兵兵刃。
Destiny's Call	在Snake给友军或者中立阵营或者叛 乱军治疗物品后，随机获得	使被Snake抓住的士兵兵刃。
Flowing Destiny	第三章，Canyon峡谷，离开这个区域 前往峡谷石塔，有一个孔，后边有首歌	使被Snake抓住的士兵兵刃。
The Fury	第二章，Cove Valley Village，在一个 被火烧过的房子中找到	使被Snake抓住的士兵兵刃。
MOS Love Theme/Action	在Snake给友军或者中立阵营或者叛 乱军治疗物品后，随机获得	使被Snake抓住的士兵兵刃。
Opening Old LA 2240	第四章，Nuclear Warhead Storage B2， 在Otacon的电脑上输入78925的密码得到	增加Snake的准确度。
Police/Naughts Ending	第四章，Nuclear Warhead Storage B2， 在Otacon的电脑上输入78925的密码得到	使被Snake抓住的士兵兵刃。
Rock me	第二章，Confinement Facility， 搜索东南方的小岛	增加使用物品的回血量。
Serious Show Time	第四章，Vest Mansion，在东南一个宝物箱中 在Snake给友军或者中立阵营或者叛 乱军治疗物品后，随机获得	使被Snake抓住的士兵兵刃。
Sneak Eater	得到至少40个游戏称号	增加使用物品的回血量。
Substistence	得到至少2次，至少和两个玩家进行游戏	增加Snake的准确度。



CALL OF DUTY WORLD AT WAR

COD4千万销量

去年发售的《使命召唤4》如今在全球的销量已经突破了千一百万份，甚至超越《HALO3》被众多美国游戏媒体评为07年度最佳游戏。如今《使命召唤4》系列无论是在游戏质量上还是销量上都已经成为真正的超级大作。

全球著名的FPS战争游戏大作《使命召唤》系列最新作“战火世界”公布了首批详细情报，从目前公开的信息来看，游戏将在系列前作基础上再次经历大幅度进化。

与4代中所选择的虚拟现代战争主题不同，本作将再次把战场拉回到了传统的真实二次世界大战。玩家将再一次要面对的不再是欧洲战场上的德国纳粹军队，而是同为二战中三大罪恶轴心国之

一的日本军队。

之前的《使命召唤4》应该算是系列中变化较大的一代，不但背景改为虚构，开发商也改为了Infinity Ward，这次5代的开发权则是被重新交回到了《使命召唤3》的制作者Treyarch公司手中，二战背景的第一人称射击游戏是他们的强项所在，再加上《使命召唤4》的空前成功，Treyarch这一次也打算继承并发扬前作的许多优点。 口文/北斗



TEAMWORK

团队之间的合作一直都是这类战争题材游戏中的重要因素，《使命召唤4》中小队系统的优秀表现就赢得了众多玩家的好评，开发商Treyarch表示将在本作中进一步强化这个系统。例如，作为队长的玩家不仅可以给小队成员下达各种各样的命令，甚至还能给各个具体的队员分配不同的作战策略，让他们担负某些特定的小组分工。例如火力掩护手、狙击手、医疗兵等等，合理的分工将使得小队的集体战斗力以及战场生存能力有大幅提升。

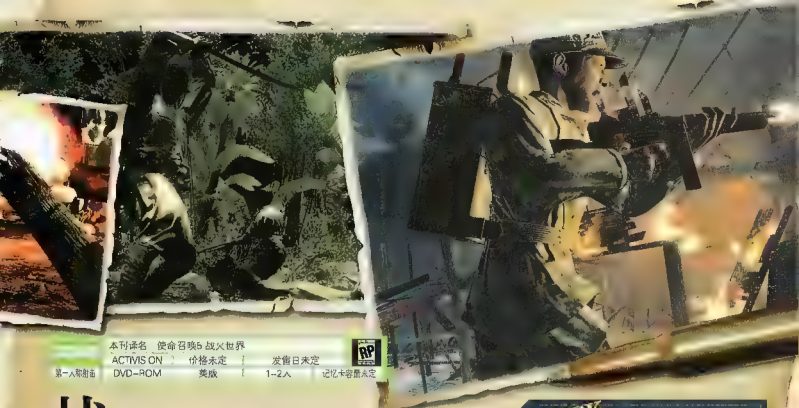
说到这类游戏，基本上和科幻题材的FPS会以个人英雄主义为卖点，而这类追求真实战场效果的FPS游戏则强调团队合作，有一帮同赴死战的战友，每块仗仗

绝不投降的敌人 为了仇恨而战的军队 一个残暴帝国

一由于战斗发生在太平洋战场，热带雨林以及岛屿激战将是本作中的一大特点，战斗方法也会与以往有所不同。



场上环境的互动将更深刻，某个物体被摧毁，也可以将其炸成碎片。这次新增的道具系统，敌人尸体将留在树上。



本刊译名 使命召唤5 战火世界

ACTIVISION

价格未定

发售日未定



第一人射击

DVD-ROM

美版

1-2人

记忆容量未定

战

《使命召唤》系列历代作品中，除了4代是虚拟世界之外，之前的作品都是以第二次世界大战为舞台，敌人也都是强悍的德军。本作中的敌人从德军变成了日军，虽然武器装备上后者还不如前者精良，但是他的举动有过之而无不及。

《使命召唤5》将开创许多系列的第一次，除了游戏模式上的突破以外，本作在细节之处的创新也是数不胜数。在一段Treyarch官方提供的演示视频中，我们见到了“游泳”这个系列以前从未出现过的新行动方式。借助新的物理引擎的帮助，角色在水中的行动以及与水面上漂浮物体的互动效果都相当逼真。

复杂多变的战场环境是真实战争中的常见情形，在本作中，特别是在丛林和漂流密布的太平洋热带岛屿上，对复杂地形的充分利用将成为玩家执行潜水和侦察作战的必要手段。例如这次新加入的“游泳”要素，就可以使得玩家藏身在水中神不知

鬼不觉地接近敌人以便于发动突然袭击。当然，有得必有失，在水中行进的速度只有普通情况下的一半，而且身体的灵活性也会受到限制，主要用来在某些特殊场景中进行潜水和避开敌军。

本作中的敌人将以日本军队为主，一战中的日本军队以顽强的战斗方式和残暴的性情而著称，Ferrely表示他们希望在游戏中直观的方式将这些特性呈现给玩家。玩家在游戏中的日军将会异常凶猛，AI控制的敌人不仅非常狡猾，而且在作战时会不期一触，当距离足够近时还会拔出刺刀进行近身肉搏战。

Treyarch官方提供的第一个实际试玩演示关卡，展示的是 一场惊心动魄的大逃亡场面。关卡一开始，我们之第一人称视角目睹了一名俘虏遭日军反复虐待后被残忍忍杀的全过程，就是一名日本军官向我们步步逼近的时候，救援部队及时赶到展开了营救活动，重获自由后我们拿起武器开始了杀出重围的战斗。

CHECK 眼观六路耳听八方 战场上求生必备技能

本作中的所有程序员都会告诉你一件事，如果想在战场上生存的话，就得时刻竖起你的耳朵聆听周围的情况，特别是在多人网络对战中。

通过仔细的聆听，我们就能分辨出是哪个方向正在发生激烈的交火，又是哪个方向传来了敌人的脚步声，这些可以说是基本的技能，本作在音效方面将更为细致，例如从一堆墙后面或是从一栋建筑后面传来的声音就像是被墙后边的那样比较沉闷，与其他没有物体遮挡时的声音有明显区别，通过这些高级技巧，将使你成为高手的路上前进得更加迅速。

在战场上仅仅依靠听觉是不够的，但如果能够在上面多下功夫，无疑会使得你不论是在单机攻关还是多人对战时都更上一层楼，如果整部配备有一组好音箱的话，自然效果就更更好了。

最穷凶极恶的敌人， 在战火弥漫的世界中彻底粉碎日军！

多平台策略

本作将对应多平台，包括次世代三大主机的XBOX360、PS3和Wii。制作人Treyarch表示本作Wii版的实际效果不会比其他次世代主机版本差太多。Wii版是由Treyarch旗下的另外一个小组单独开发，但也将使用相同的引擎，而且将支持Wii的光枪Zapper。

CONTENTS

P.02



小岛秀夫的最后之战?

SPECIAL

002

MGS4终极解析

满分之作彻底攻略，系列回顾有始有终。

044

专访 电子游戏之父

他让电子游戏诞生!本期我们一起走近游戏的源头

060

游戏世界的动物明星

盘点游戏世界的动物明星们!

108

用手来体验音乐的真谛

主流吉他英雄控制器周边横评



GAME GUIDE

048 功夫熊猫

050 特工克拉克

051 乐高 印地安那琼斯

072 鬼屋魔影5

076 风来西林3

083 龙珠Z 突破极限

088 超级机器人大战AP

092 鬼魂力量 创世纪

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如发现，将根据相关法律法规追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责。对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。● 本刊拥有对投稿文章的删改权。如投稿不可删改，请在投稿前在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、游戏攻略机指南的电话咨询，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊编辑进行退换，电话见下。

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能独立完成；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 编辑招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏制作个人经历、写评语，并能对自己的作品；及相关展示能力的作品，类型不限，如有优秀作品，请附制作过的作品名称，发至

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电脑网络收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子邮箱及作品投递：yp@vgame.cn

■ 主办单位：中国电子学会 ■ 主管单位：中国科学技术协会
■ 社长：李志欣 ■ 编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■ 总编：黄昌星 ■ 副总编：杨锐

■ 执行主编：陈何来 ■ 责任编辑：邵中秋、李沛
■ 美术总监：郑京伟 ■ 美术编辑：李榕 ■ 联系地址：北京61-66信箱 ■ 邮政编码：100061 ■ 编辑电话：010-64472729-412

■ 编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn ■ 传真：010-64472184
■ 前编电话：010-64472177/64472180 ■ 广告电话：010-64472187 ■ 广告联系：杨锐 ■ 广告电话：adv@vgame.cn

■ 订户：全国各地邮局 ■ 国内刊号：CN11-3505/TP ■ 国际刊号：ISSN 1008-5032 ■ 邮发代号：82-648 ■ 广告许可：京工商广字0110号 ■ 法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所

■ 官方网站：www.vgame.cn ■ 官方微博：www.magiczone.cn



游戏新闻眼

游戏新闻眼	020
疾风流言帖	028
中国电竞榜	030
无双报道	032
电竞铁板烧	038
游戏铁板阵	048
豪游根	056

小岛秀夫的视点	058
名越武艺帖	059
科普园地	066
龙哥热线	070
GAME BAR	100
闯关族的家	102
大墙画廊	106
新作发售表	110

游戏新闻眼

坂垣信高调脱离TECMO
后续连锁事件再掀波澜

2008年6月3日，日本TECMO公司旗下的Team Ninja部门部长坂垣信发表公开声明，称由于自己与TECMO公司分离之间的劳动报酬无法达成协议，并且在TECMO公司任职期间名誉受到严重伤害，自己已经于同年5月14日向日本东京地方法院向TECMO公司及其社长安田善巳提起诉讼，要求赔偿违约金和精神损失费等各项费用合计达1.48亿日元，声明同时表示他将于7月1日正式离开TECMO公司。在其后的一周内，以此为导火索的连锁反应已经将TECMO逼到了极为困难的境地。

以《忍者龙剑传》和《死或生》系列为代表作作的Team Ninja小组毫无疑问是TECMO公司赖以生存的支柱部门，当年TECMO最困难的时期，正是坂垣信带领着Team Ninja成功开发《死或生3》并突破百万销量而帮助公司摆脱了危机。在整个XBOX时代，TECMO都是凭借着这支忍龙小组拥有的几款品牌保持着公司持续的高额盈利状态。如今天，坂垣信的这项决定无疑是对TECMO的当头一棒。

一封如同导火索的弹劾信

在坂垣信发表的这篇公开声明中写道“TECMO公司当初曾经向我许诺，在完成XBOX360版《死或生4》的开发后将向我支付一笔特别奖金，但在作品发售之后却拒绝履行当初的承诺，拒绝支付这笔约定的奖金，并且社长安田善巳还对我出言不逊，威胁说如果不满可离开。更有甚者还在我的部下和同面前贬低我的能力，不仅毁了我的个人关系，还使我的工作环境严重恶化，对我造成了不可弥补的精神伤害，因此我不得不从TECMO离职。”并且还表示，金在此次事件中遭受其所受的精神损失，包括TECMO与其社长对其的侮辱以及在作品开发方面所受到的不公待遇，合计为1.48亿日元。这些都将由法律手段予以实现。

其重返信年早在一个月份的月初就向东京地方法院提起了对TECMO公司的诉讼，只是TECMO碍于颜面并没有将此事公之于众，而是选择掩埋采取

低调处理，想将事情私下压下去了。这当然不是坂垣信想要的。此份充满个人情绪入惑的声明刚一公布，立刻引起了业内外的轩然大波，声明发表的第二天天TECMO的股价立刻下跌了近10个百分点，由此带来的损失高达数千

万日元，有些股东甚至准备抛售持有的TECMO股票。切来的都是如此突然，近几天风风火火的TECMO也有半歇了。

TECMO针锋相对的回信

针对这项声明，TECMO第二天上午就发表了官方回应，称坂垣在前日的声明中提到的“拒绝支付开发奖金”和“诬陷名誉人格”的说法纯属无稽之谈，TECMO公司以及其高层从来没有做出过坂垣所诉说的这些事情，并且对其单方面指控公司，并有夸大事实的行为表示遗憾。

TECMO公司在回函中指出，公司内部一直有对于开发项目奖金的评定制度，每个部门和员工参与制作的项目的酬劳都会在每年年底的业务结算中给予发放，其中当然也包括坂垣所说的《死或生4》。而他所主张的所谓“特别奖金”，并不在任何公司规章制度之内，公司从未就此做出过任何承诺，也从未发生过类似的情况，因此所谓“拒绝支付奖金一事”的理论依据根本不存在。对于坂垣所述公司高层对其诬陷人格名誉一事，TECMO也表示很遗憾，大加否认事实，TECMO高层只是对于坂垣同时向女职员性骚扰一事经调查之后，为了警示员工避免再度发生而对事件经过未做过一番事实复述，而这两个事实已被员工所熟知，因此“对坂垣造成精神和伤害甚至诬陷人格”一说也属于无稽之谈。

除了反驳坂垣声明之外，TECMO还对坂垣单方面的行为表示了指责，称他在没有事前通知的前提下就单方面地给不负责任的说法公之于众，损害了公司、Team Ninja以及广大客户们的利益，更无法容忍的是，坂垣在声明中将众多开发人员耗尽心血创作出的作品说成是自己的私人财产，这不仅只是卑劣无耻，简直就是将他人的劳动成果放入自己腰包的一种无礼行为，对此公司表示将给与严厉惩戒。

最后，TECMO表示目前已经开始了对新游戏的工作，Team Ninja小组目前已经开始了对新游戏的开发，TECMO以后仍将最好的游戏作品奉献给每一位玩家。

微软赠送秋波

在坂垣声明发表后的第三天，XBOX360超大作《忍者龙剑传2》就如期降临，超高的游戏素质和媒体的高度评价再一次证明了这位曾经让微软眼镜的“破败”的实力，而低调而离开TECMO的去向也成为了业内人士关注的焦点。微软官方此前对于这个事件发表了自己的看法，微软表示感谢坂垣信长久以来对XBOX系列主机的支持，他对整个电子游戏业所做出的巨大贡献是不可磨灭的，他虽然离开了TECMO，但并没有离开游戏界，才华无限的他在将来还会在适合他的环境中创造出更多更优秀的游戏作品。而坂垣自己对于未来的去向问题，暂时还没有任何明确表示，据外界猜测，去微软任职是目前比较有可能性的一个选择。

工会代表火上浇油

相比坂垣，TECMO之后的处境就不那么好了，不仅股价于近期持续走低，坂垣封号下的Team Ninja小组的声誉也似乎在舆论的口水战中摇摇欲坠，还不到一周时间，员工出走传闻就已经出了不只一种版本。而在6月17日，TECMO终于正面回应了内部人员起诉的诽谤案，TECMO执行委员长小泽昭与新任委员角田龙生以TECMO高层未尽到向员工支付工资的责任为由，向东京地方法院提起诉讼，并称TECMO公司加班费问题上员工利益的问题。这已经是TECMO公司就此类问题第二次向法律机构提起诉讼。TECMO这次对于此事的回应却是“还没有收到法院传票，不对此发表评论。”不管这次工会的行动是否与坂垣有关，至少由坂垣引发的风波已经起到了对TECMO相当不利的作用。

TECMO向坂垣发出封口令

坂垣在公众与媒体面前的口无遮拦，已经严重影响到了TECMO的正常业务与客户关系。就在工会事件发生的第二天，TECMO向东京地方法院提起诉讼，坂垣案件开庭审理的临时处理申请，命令中提到了限制坂垣言行的一系列要求，包括禁止他在任何场合谈论公司的内部情况与业务机密，以及不得通过任何方式批评公司的员工等。这篇对坂垣“禁令”的命令开头直指坂垣事件的源头，等到庭审对簿公堂的时候，更为激烈的唇舌之争肯定免不了。关于事件的未来走向，请留意本刊的后续报道。



《GTA4》累计出货量超过一千万

本讯 近日Take-2公司公布了今年第三季度的财报数据,其中显示由于今年4月底发售的多平台游戏大作《横行霸道4》的空前热卖,Take-2获得了高达9820万美元的销售利润,而《横行霸道4》在全球的出货量已经达到1100万,实际销量约为850万,全球消化率为86%以上。



《横行霸道4》自4月29日于全球发售以来,以其优秀的游戏素质和超高的自由度游戏玩法赢得了业界的一致好评,销售势

头十分迅猛,在上个月月底达成900万出货量的首月出货记录后,仅仅一周时间出货量就超过了惊人的1000万,而达成这个数字仅仅用了一个多月的时间,美国一购物网站甚至出现了因玩家疯狂订购而导致网站服务器连续瘫痪的奇事,这款作品至今为Take-2带来了5亿美元的销售额,而Take-2公司也一直因为财政紧张而受到EA收购威胁的困扰,不过由于Take-2的坚持始终没有成功,《横行霸道4》带来的巨大收入,Take-2看来总算可以在这件事上松一口气,报表上显示在过去的6个月之间Take-2花费了530万美元诉讼费用来对抗EA的收购。

Take-2同时还宣布,原定于在XBOX360版《横行霸道4》中追加的独占新内容将推迟到明年第一季度才提供下载,之前传闻这个更新的内容中包含一座游戏中的新城市,具体内容有待官方进行证实。

6月5日

●预定于7月31日发售的Wii平台恐怖游戏新作《零-月蚀的假面-》于本日开放了游戏的新官方网站,并且公布了一些相关新情报和游戏玩法画面,从女主角水无月流歌为代表的9名少女将在游戏的舞台群岛上展开她们的冒险旅途。



一切于这款游戏的新作,文化化,而游戏内容令人操作

●SQUARE·ENIX公布了正在开发中的NDS游戏《北欧战神传·负罪者》的最新情报,其中包括了新作中一些关键道具的解说和新战斗系统的制作,以及最新的剧情人物等相关情报。(请见本刊详细报道)

●Infinity Ward宣布于去年年底发售的多平台FPS大作《使命召唤4》在全球热卖的头号下,已经达成了全球1000万份的惊人销量,开发公司表示在各版本中XBOX360版的销售占据了最大份额,并提起了Wii的机能表现力问题,目前还没有开发Wii版的打算。

●CAPCOM公司于本日开放了PC版《鬼泣4》的体验版下载,本作的PC版以PS3/XBOX360版为基础,增强了约20%的画面精细度,并增加了新人物和PC版独有的新要素,体验版中包含正式游戏序盘中的战斗和几场代表性的BOSS战。游戏的正式发售预定于7月24日发售。

●SE欧洲分公司正式宣布,将中止原先于E3展上公开的两款游戏《八咫》和《大逃亡》的开发,原因是由于公司资源分配和开发预算方面的考虑。

6月6日

●世界知名的游戏设计师小岛秀夫,在伦敦获得了吉尼斯世界纪录的荣誉证书,其理由是他制作了世界上第一款取消主角为主题的动作冒险游戏PS版《合金装备》,和PS2平台销量最好的潜行冒险游戏《合金装备2》上之F。



「这位Mr.就喜欢玩捉迷藏的天才制作人不仅对于《MGS》,对于整个游戏界来说都是个奇迹。」

●Take-2公司的财报显示,《横行霸道4》的累计出货量已经达到1100万份,实际销量为860万,销售利润高达5亿美元,由此为Take-2的第二季度财报带来了9820万美元的利润。另外,XBOX360版的独占内容将延期到09年第三季度提供下载。(请参看本刊详细报道)

●SCEJ在东京新宿召开第 次PS3体验会“体验!PlayStation”,活动中展示了若干新作的影像和游戏试玩,而下 次的体验会预定于羽田机场举办。

软件 《天诛4》10月登陆Wii平台

本讯 FROMSOFTWARE公司于6月7日举行了项目发布会,公布著名忍者题材动作游戏《天诛》系列最新作《天诛4》即将登陆Wii平台,称本作将在游戏内容和画面方面和系列以往作品有着很大区别,游戏预定将于今年10月23日发售。

《天诛忍者传》系列是以你死我活日本历史上真实的忍者题材为主题的写实作品,游戏中主角从背后悄悄接近敌人并将之一击毙命是系列的传统特色。在古色古香的时代风格受到很多系列玩家的追捧,发布会现场FROMSOFTWARE专程安排中岛英一、制作人久内博树,以及开发公司ACQUIRE的远藤琢磨和监修山本智也出席,值得目的是游戏女主角彩女声优早田由加利和演唱本作主题歌《梦之洲》的歌手藤田智子也出席了发布会,成为现场的一个亮点。作为系列10周年的纪念性作品,本作将于发售前9月9日东京游戏展上展出。

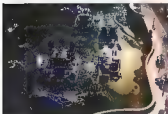
中岛英一在会上表示,Wii版《天诛4》的游戏内

容将与系列作有着很大变化,作为正统续作本作将是一个全新的开始。ACQUIRE的远藤琢磨表示,ACQUIRE除了《天诛》系列外,还负责很多其他日式和风游戏的开发经验,新作将充分利用Wii的控制器实现更为轻便的忍者动作,并努力实现次世代级别的表现力和画面效果。



软件 《红警3》PS3版取消 目的集中资源尽早上市

本讯 EA公司于6月7日正式确认,原定于多平台发售的《命令与征服:红色警戒3》将取消PS3版的开发,EA已将PS3版从其发售计划中消除。这意味PS3玩家将不会在这台主机上玩到这款瞩目的作品,而XBOX360版不变,仍将按照计划发售。



时段间就有传言称《红色警戒3》出于开发成本和本机现状考虑,EA有意取消PS3版本的开发,以节省资源和人力。节

日得到EA官方消息确认,这款作品的PS3版已经确定被暂时搁置,据EA公司公理经理Jonathan Goddard表示,取消PS3版的开发更有利于公司内部资源协调,从PS3项目上抽调下来的人员的资源将重新分配到XBOX360版和PC版的开发项目中,制作人组将全力专注于这两个平台的项目开发,以保证游戏能尽早与玩家见面。据称,重新分配资源后,《红色警戒3》将比原计划提前约半年上市,预计于今年秋季正式发售。

软件 《北欧战神传·负罪者》最新战斗系统公开

本讯 SQUARE·ENIX于6月6日再次公开了《北欧战神传》系列最新作《负罪者》的相关情报,其中不仅公布了关键道具和人物的一部分情报,还初次公开了全新的战斗系统,系列爱好者们可以从中得知很多值得关心的信息。

《北欧战神传·负罪者》作为系列第一次登陆NDS平台的作品,继承了系列北欧神话的背景和战斗女神瓦尔基里的设定,并且本作将加入从观众向女神复仇的主题让众多玩家对其充满期待。在新公开的情报中,我们可以看到官方以前提到过的本作的几个关键物品“女神之书”,这个洋溢着不祥气息的绿老符在本作中发挥重要的作用,在战斗中使用角色以死亡为代价大增幅增加角色的能力,而官方本次公布的战斗系统格外引人注目,会根据战斗中敌人和己方的位置



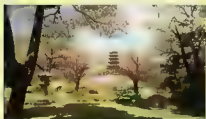
关系产生战斗阵型,以此发生各种各样的特殊效果。此外,本作还融合了系列第二件中的攻击范围概念。

6月9日

●NGI宣布,同时登陆PS3/XBOX360平台的3D格斗游戏《灵魂能力4》确定于7月31日发售,定价均为7800日元,两个版本将同时发售。另外,《灵魂能力》初代也将通过Xbox、VE提供下载。

●SCE宣布,PS3下载游戏《致命格斗EX》将会于PSN上推出,这款竞速游戏日前已经推出试玩体验版,激烈高速的飞行竞速乐趣将会在正式版中得到完美体验。

●SCE公司公布PS3平台另类游戏《四季组》将于6月29日提供下载,价格1500日元。本作中玩家可以种植植物和配置景物来改造庭院的环境,创造自己喜欢的四季景色。



●微软公司将于关东国家游戏店内举办《机动战士高达 特洛伊行动》的先行试玩体验会,试玩内容为正式版本中的网络对战部分,这款XBOX360游戏将于6月26日发售。

6月10日

●微软公司在日本举办XBOX360新作发表会“Xbox 360 RPG Premiere 2008”,会上发表了众多受关注的游戏作品,其中确定登陆XBOX360平台的RPG大作《星海传说4 最后的希望》尤为引人注目。(请参看本刊详细报道)

●官方XBOX媒体(OXM)近日公布了《使命召唤5》的相关信息,新作的舞台将放在二战时的太平洋战场,并且包含众多令人兴奋的新要素。

●SQUARE·ENIX公布了次世代新作《最后的遗迹》的相关信息,这款高画质冒险类的作品预定于今年冬天全球发售,XBOX360版将先于PS3版上市,游戏的宣传影像将通过Xbox、LIVE提供下载。



6月11日

●据统计,于6月3日发售的XBOX360独占大作《忍者外传2》以17万套的销售成绩,占据了本周北美销售榜的榜首,而日本地区本作的销量约为两万,欧洲约为4万,全球首周合计约23万套。

●ACQUIRE公司公布,武士题材动作游戏《侍道》系列最新作《侍道3》登陆PS3平台,预定08年秋季发售,本作由ACQURE旗下的侍道小组和天读小组共同开发,目前公开了一些相关情报与画面。

软件
日本游戏

《星海传说4》登陆XBOX360

本刊讯 SQUARE·ENIX公司于6月10日在东京都举行的微软游戏发表会“Xbox 360 RPG Premiere 2008”上公布,同社开发中的次世代RPG大作《星海传说4》已经确定登陆XBOX360平台,预定2009年上市,价格等内容暂时未定。而此前这款《星海传说》的最新作一直是未定状态。

《星海传说4》正式名称为《星海传说4 最后的希望》,由SQUARE·ENIX旗下的Tr-ace公司开发,舞台设定为系列作最早的时代背景。本作故事讲述人类因在公元2064年发生的第 次世界大战之后过度破坏而陷入灭绝的危机,在这种危机下人们将希望寄托在危险的宇宙,在成功进行星际航行接触宇宙文明后,人类就此进入宇宙历时代,本作背景即开端于宇宙历10年之后。本作的制作人山崎典义表示,宇宙历这个时代设定更接近于我们现实中的时代,游

戏会比以往的作品科幻味道更加浓烈,会给玩家们留下焕然一新的印象。

发表会现场的资料及视频中可以看到,本作运用XBOX360的强大机能让游戏内容非常丰富,不仅游戏画面达到了前所未有的高度,系列作引以为傲的特色战斗系统也将有更为优质的进化。



软件
日本游戏

《使命召唤5》首次公开

本刊讯 近日XBOX官方媒体(OXM)首次公布了《使命召唤5》的众多讯息,这款游戏目前大获关注的FPS系列新作的舞台将转战二战时期的太平洋战场,并且沿用前作4代的引擎。在游戏细节方面将有更为精细的设定,不过发售日暂时还是未定。

《使命召唤》系列第1-3作都是以二战作为游戏的时代背景,在FPS游戏中享有与《荣誉勋章》系列



齐名的口碑,于去年底发售的系列第四作《使命召唤4 现代战争》第一次将游戏舞台放到了现代的反恐战争,并在全球引起了巨大轰动,在玩家当中好评如潮,而重新回归二战背景,《使命召唤5》仍将采用4代的引擎,并增添了很多特色,玩家可以通过新增的战术指挥系统向队友发布命令,可以利用手中的武器破坏环境中的物体及建筑物,场景中的物体将被持续的火力射穿,玩家必须运用更加灵活多变的战术来与敌人周旋。本作的战兵K将设定得比以往作品聪明很多,游戏中的日军将十分疯狂残暴。

另外,本作还邀请了参加过海湾战争的Frank Keersy作为军事顾问,会在游戏中体现更为真实残酷的战争场面。除在太平洋战争外,游戏还包括一部分二战后期夺取军队德国的情节。以目前的情况来看,重新回归二战背景的《使命召唤5》将会与目前流行的《现代战争》之间有一场“萝卜青菜”式的争论。

日本游戏
S·E新作发表会
“DK Σ 3713”

本刊讯 SQUARE·ENIX公司6月11日公布,将于6月2日-3日召开完全邀请制作品发表活动“DK Σ 3713”,地点定为东京原宿,活动主题“3713”意为预定展出的三款重头作品。此活动为非公众开放式发表会。

从现在的情况来看,本次活动将主要展出三款广受关注的游戏大作情报,“DK Σ 3713”其中的“13”即为大发售日未定的《最终幻想13》,“3”则很可能就是《王国之心》系列最新作《王国之心3》。“7”则为PSP版大作《纷争 最终幻想》为代表的其他作品,而届时将有包括这款游戏在内的众多新情报披露,还会与游戏试玩和更多全新影像和声音见面。

本次活动采用的是完全邀请制,于6月23日至7月13日开始发售邀请,参加原会有持有实体游戏多款未发售游戏的试玩和各种相关活动。本次活动展出的作品包括除《3713》以外的所有平台。



日本游戏
《樱大战》纽约星组
演唱会8月召开

本刊讯 SEGA

公司于6月公开了今年《樱大战》主题最新偶像演唱会的消息,本次活动《樱大战5》中的纽约星组为活动主题,游戏中人气少女们的声优将在全新的舞台上上演她们最动人的一面。演唱会将于6月27日至8月31日召开,地点为东京品川,银河剧场。制作负责人广井王子,音乐监督为田中公平。



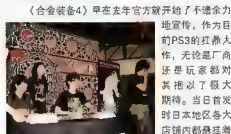
《樱大战》主题演唱会的历史由来已久,早在90年代末,横山智佐等老一代帝国华击团的声优们就多次在舞台上倾情演唱,展示比游戏中更为真实的一面。2005年5代发售后,从06年开始纽约星组成员们就成为了新一代演唱会的表演,今年将会是星组的第一次演出。具体的演出内容暂时还未公布,不过可以明确的是仍然会以充满激情的演唱为活动中心,并配以优美的舞蹈上演一出激情四射的魅力演出。

本次演唱会的主题曲除了5代中的星组成员外,真宫寺樱的声优横山智佐和《樱大战3》女主角友利奈央的声优日高法子也将作为特邀嘉宾在会场与观众见面。



《合金装备4》首发盛况空前

本刊讯 举世瞩目的PS3独占大作《合金装备4》已于6月12日全球发售。在世界各地的首发现场都造成了空前的轰动，贩卖游戏的店铺内几乎都已经成为了《MGS4》的专区。尤其是在美国纽约的午夜首发现场，小岛秀夫的亲临更点燃了现场玩家们的情绪。有些地区甚至将排队购买游戏的队伍排到了大街面上，可见场面的火爆。



《绿野仙踪》改编RPG 崎元仁担任游戏配乐

本刊讯 由曾开发过《荒野兵器》的meda-vision公司制作的NDS平台幻想RPG新作《RIZ-ZOAWD, GOLF》近日公开了详细情报。游戏由世界名著《绿野仙踪》改编而来，清新明快的游戏风格与充满童话氛围的原著气息使本作受到相当多的关注。游戏由著名音乐家崎元仁担配乐，预定于08年冬季发售。

《绿野仙踪》是美国作家莱曼·弗兰克·鲍姆创作的一部童话故事，讲述一名多萝西的小女孩被龙卷风卷到了神奇的魔法奥兹国，在那里她结识了没脑子的稻草人、没心眼的铁皮人和没胆量的狮子，经过种种磨难后，他们终于凭借自己的智慧和顽强毅力达成了各自的心愿。本次登陆NDS主机，玩家将扮演女主角多萝西与她的爱犬一起开始在魔法王国的冒险，值得一提的是，游戏中角色的移动和指令输入等将全部为触控操作，此外，游戏画面将呈现出超越NDS游戏水准的高画质3D游戏世界。



NDS人气新作《西格玛和声》

本刊讯 SQUARE·ENX公司开发的NDS平台RPG新作《西格玛和声》近日公布了比较详细的信息。除了已经明确的世界观以及游戏系统外，游戏中的声优阵容也备受玩家关注。本作增加了不少人气声优，并且由《最终幻想》系列众多大牌制作人共同打造的本作可称得上是近期NDS上最值得期待的游戏之一。本作预定于8月21日上市。

《西格玛和声》是一款充满推理解谜要素的RPG游戏，玩家要在游戏中的舞台

游戏的大幅宣传海报、大量排队等待购买游戏的玩家在提醒《MGS4》软件的柜台前，虽然供货很充足但还是很快被抢购一空，而游戏同捆限定主机也被狂热的玩家们迅速抢光，场面火爆异常。

在美国纽约，游戏制作人小岛秀夫更是亲临首发会场，尽管当时是午夜，但纽约时代广场的气氛已经达到了沸腾的临界点，很多人都表示为了本作而专门购买了一台PS3，而当小岛秀夫出现在自动扶梯上向人群挥手致意的时候，全场人群都爆发了热烈的欢呼声，无数闪光灯的光亮几乎照亮了整个会场，所有玩家都在为能拿到小岛秀夫而努力着，现场售出的游戏，也瞬间成为了玩家们手中炫耀的收藏品。在美国各地的首发现场，由于购买的玩家实在太多，排队的队伍几乎占满了正泰马路，甚至很多人为了解决排队，带来了帐篷等日常用品露宿街头，致使交通受到严重阻碍，可见《MGS4》之无穷魅力。



DualShock 3踏入正轨 老六轴手柄开始清仓

本刊讯 PS3上市初期因为版权的问题并没有采用传统的第三代震动手柄，缺少了震动功能的六轴柄在游戏时总是觉得少了一些味，而现今DualShock 3震动手柄在日本及美国地区已经发售了半年，这个暂时的遗憾在逐渐被玩家们所接受，那些仍然积压在厂商仓库中的老六轴手柄似乎已经结束了它们的历史使命。

在最近SCE欧洲分部SCEE为了在欧洲地区继日美两地后顺利发行DualShock 3，公布了一项老六轴手柄的清仓计划，除了降低手柄的售价外，还计划推出一系列手柄同捆游戏的套餐等，其中不乏一些一流的游戏大作，如《GT赛车5》、《失落的传承》等，这些游戏都是SCE第一方的产品，定价均为60欧元。DualShock 3在欧洲正式发售已经是时间的问题，SCEE希望以此刺激计划，帮助老手柄尽快清仓完毕，此后也将停止生产这些老型号的手柄。而仍然有存货的美国地区，SCEE则表示不会仿效欧洲进行游戏同捆式销售。

“黑上之怪”解开隐藏于其中的谜团，并与被称为“迷魔”的魔物战斗。游戏中的男女主人公公原シグマ和月本オオノ的声优分别是日本动画界非常著名的小野大辅和野坂伸行。两人在大人气动画《凉宫春日的忧郁》中饰演过主角的角色。游戏中要面对的敌人“迷魔”必须要通过灵媒附体的“神降”能力才能打倒，而拥有这项能力的女主人公月本オオノ在使用“神降”时，不只服饰和能力，连性格都会发生变化，难以琢磨的言语风格相信会由出演凉宫春日的平野绫得到完美演绎。本作的主题曲也将由平野绫倾情演唱。

此外，本作的战斗音乐是一大卖点。曾担任过《最终幻想10》配乐的神田正志负责游戏的配乐工作，根据情报，战斗中的音乐可以根据玩家的需要进行变更，并且会产生各种各样的效果，可以说是战斗不可忽视的重头要素。关注本作的玩家们留意本后补报。

6月12日

- 本日PS3游戏大作《合金装备4》的首发日，制作人小岛秀夫在午夜首发纽约时代广场出席北美首发会，引起现场的空前热潮。（请参看本刊详细报道）
- 由FF7DC制作班底，著名制作人北濑佳范负责的RPG新作《西格玛和声》即将于NDS平台推出，本作的音乐将由《FF10》的配乐演唱正志担任，主题曲由游戏声优之一的平野绫演唱。（请参看本刊详细报道）
- 任天堂公司公布，预定在NDS平台推出的《火焰纹章 暗黑龙与光之剑》正式决定将于8月7日发售，本作为FC版初代《火焰纹章 暗黑龙与光之剑》的重制版，重新翻新制作了画面和系统要素等，并追加对应触摸屏操作。



6月13日

- 英国最权威的游戏媒体IGN发表了近期发售作品的评分，于昨日发售的《合金装备4》继不久前的《侠盗猎车手4》之后再次获得了10分满分的评价，至此《合金装备4》达成了FAMI通+NG日美欧媒体双满分的游戏，这在历史上实属罕见。
- EA公司发表了著名FPS游戏是新作《荣誉勋章 先锋部队》，玩家将扮演一名空降师团的士兵参加二战中的欧洲各大战役，预定将于Wii和PS2平台推出。
- SQUARE·ENX公司著名制作人野村哲也在接受媒体采访时透露，该公司正在开发的《最终幻想13》的开发费用已经达到了惊人的60亿日元，此前作《最终幻想12》还要高出30亿日元，创系列开发费之新高。

6月14日

- NGBI公布了XBOX360《薄暮传说》的最新情报，两名新角色出现在游戏预告中，一为举止轻浮的黑发男子，一身为少数民族族裔的持枪女子，两人的声优分别为日本美声与久川绫。本作目前已经公开了大量详细的情报，加上这次新追加的要素，游戏大体的信息已经完全展现于玩家面前，下面敬请等待游戏的正式发售了。次世代主机首款《传说》不令令人失望。
- 根据统计，于6月12日发售的《合金装备4》首日全球销量达到了130万套，其中日本地区35万，美国40万，其他地区合计达到了65万套以上，以此为开端，PS3主机本周销量增长幅度达到了2倍以上。





PS3项目已经造成30亿美元损失

本刊讯 SONY公司于6月23日公布了PS3平台项目的盈利状况报告,根据统计,PS3主机从06年底上市直到08年5月为止,由于生产成本与售价定位方面的问题,已经对公司造成了30亿美元以上的巨额损失,其中上市第一年的07年就达到了21.6亿美元,而在刚刚过去半年的08年这个数字就已经达到了11.6亿美元,依照这种形势下去,未来一年PS3项目的经营将对SONY公司形成相当大的风险。

在SONY公司08财年度的报告中显示,SONY旗下的电子娱乐部(SCE)在过去的一年多时间内,已经在PS3项目上投入了大量资金用于开发与市场推广工作,而这些资金目前无法保证能否将来获得回报,以收回,在如此一个全新的平台上投入这种大型投资,无疑是具有相当风险性的行为。并且在零售价格低于生产成本的情况下,无法达到一定市场渗透率的PS3在销售业绩上对公司形成非常巨大的压力。即使做乐观打算,PS3在将来一年内达到成本与售价的平衡,PS3仍然为公司造成了相当大的资金缺口,再乐观估计一些,即使PS3最后得以成功,也将很很长的一段时间内偿还之前所欠下的资金余额。以游戏项目PS2为例,这个偿还周期会达到两年以上,而以目前的情况来看,PS3的时间将会更长。此外, SCE社长平井一夫已经在最新发布会上宣布,未来将重新审视PS3。

在销售业绩上对公司形成非常巨大的压力。即使做乐观打算,PS3在将来一年内达到成本与售价的平衡,PS3仍然为公司造成了相当大的资金缺口,再乐观估计一些,即使PS3最后得以成功,也将很很长的一段时间内偿还之前所欠下的资金余额。以游戏项目PS2为例,这个偿还周期会达到两年以上,而以目前的情况来看,PS3的时间将会更长。此外, SCE社长平井一夫已经在最新发布会上宣布,未来将重新审视PS3。



6月16日

●SEGA公司宣布将于9月25日发售一款以《战国无双》中的女主角阿莉西亚为原型的模型手办,这款手办将原作为“把手”还原以3D形式与活再现”的画面风格忠实再现,充满着对枪炮的活力感,此物定价为11400日元。

●CAPCOM公布本社人气ARPG新作《鬼泣洛克人3》即将于今年冬季发售,目前游戏内容还证实不明,只知道的是游戏中会有 各种各样的人物担任重要角色。

●ACQUIRE宣布, PSP版传奇系列新作《传说携带版》将与PS3版《传3》同为秋季发售,价格3990日元。



6月17日

●TECMO公司工会执行委员小泽宏昭与副委员长角田生以公司高层未履行员工及时支付工资的义务为由,向东京地方法院提起诉讼,这无疑是当前被坂垣恒成困扰的TECMO雪上加霜。(请参看本刊详细报道)

●由Epic Games 开发的X360大作《战争机器》将推出同名改编电影,导演将由负责过《虎胆龙威4》的Len Wiseman担任,此片预计于2010年上映。

●根据统计, KONAMI于6月12日发售的《合金装备4》日本首周销量约为47万6334套,是至今PS3软件中首周销量最高的作品。

6月18日

●NBG 公布《超时空要塞Macross》的最新游戏作品即将登陆PS2,作品由《高达战争》系列的制作小组负责开发,新作包含《可曾记得爱》至《Macross7》在内的4部作品,登场机体达40种以上。(请参看本刊详细报道)

6月23日

●KONAMI公司公布了旗下著名足球游戏《实况足球》系列的新作《PES2009》将于今年秋季同时登陆各大主机平台, KONAMI 表示游戏画面会上进一步缩小与现实的差距,并会根据08年欧洲杯的情况对球队及球员做出相应调整。



6月25日

●KOEI宣布,继《高达无双》之后,于次世代主机上发售过的《真三国无双5》也将于今年9月移植PS2,并追加加普正、晓统、马超二人的个人无双模式。



《口袋西游》开启飞天内测

本刊讯 完美时空公司打造的本年度新一代网游《口袋西游》于6月26日正式开启飞天内测,结合了西游题材与口袋宠物特色的这款游戏将会让玩家们在08年盛夏体验到无限精彩与乐趣。成立于2004年的完美时空公司在国内网络游戏界享有非常高的知名度,其开发的《诛仙》《武林外传》等作品均在玩家口中拥有良好口碑,且在国内外也有着一定影响力。

《口袋西游》作为首款3D飞天网游,《口袋西游》汇集了“多元化宠物培养系统”、“腾云驾雾”和“七十二变”三大独具特色的创新功能。游戏中,玩家可以充分体验到宠物双胎、变身造型秀、高空竞技飞行等多和不同的全新游戏体验,而绝无仅有的双人飞天体验,则会给玩家的游戏过程中增添独特的浪漫气氛。宏大的游戏场景,华丽的技能效果,造型可爱的角色设定,将会使广大玩家体验到充满神秘和刺激的西天冒险之旅。游戏中还包含了数千种并分九大系别的口袋宠物,每种系别和同系的宠物拥有各自不同的特技。而这些特技都会在玩家冒险过程中起到至关重要的作用。另外口袋宠物之间都有着属于自己的感情,会根据环境与自己身边不同表达出相应的反应,就像真正的宠物在自己身边一样,有它们陪伴,玩家的冒险会充满乐趣。

《口袋西游》,必将为08年盛夏带来火热的浪潮,为玩家广大提供与众不同的游戏体验。



《超时空要塞》游戏新作 演绎爱与歌声的战争

本刊讯 NBGI于6月18日公布了超人气经典动画系列《超时空要塞》的最新改编游戏作品《超时空要塞:空战前线》,新作作为3D动作游戏类型的经典机甲PS2,由《高达战争》系列的制作人,担任游戏的开发工作,将灵活运用以往积累的开发经验实现原作中的那种超高速战斗的体验,本作预定于2008年秋季发售。

《超时空要塞》游戏上 作还是在多年前的PS2版《可曾记得爱》,本次的新作将包含系列中的4部作品,其中《Macross P.L.C.》和《Macross7》两款作品还是第一次出现在专门的游戏作品中(之前只在《机战》系列中有过登场),此外还有2008年4月最新推出的《Macross Frontier》中的角色机体登场,完全可以说是 歌星系列之大成的作品。本作将采用与《高达战争》系列类似的战斗引擎,原作中飞马号驾驶的飞马号战斗画面会得到忠实再现,并且同样存在机体改造与机甲操作系统。原作中的“三角恋”战争与歌声”也都会得到全新诠释。



《弘光之源》开发小组 新款RPG登陆Wii

本刊讯 MMV于近日公布,旗下制作《弘光之源》系列的Imageepoch开发小组将推出RPG新作《Arc Rise Fantasia》(暂译《弘光幻想曲》),平台定为Wii。新作将秉承《弘光之源》的优秀制作理念与开发团队的丰富创意,制作成为一款拥有全新战略性的RPG作品,本作目前发售日和价格暂时未定。

本次新作的开发团队汇集业内众多实力派人士,包括总监督谷本美之和负责剧本的金丸宏之,作曲方面则由大牌音乐家东乡康典负责音乐监督。游戏的战斗系统采用独特的AP消耗系统,无论敌我都会按照共有的AP点数来进行各种行动,每个角色进行不同的行动都会消耗相应的团队AP,合理搭配数据与AP之间的关系将是本作战斗的核心要素。作为特色之一,“光石术”也会在游戏中的担任重要地位,角色连续发动后还会追加更为强大的辅助技巧,画面效果相当华丽,玩家将扮演主人公布莱特在战乱的世界中开始他的佣兵之旅。





业界的聲音

——创意思想的传承

经典并不会随着我的淡出而褪色
《合金装备》的未来是属于年轻人的

“虽然老蛇不克的故事将在4代中结束，但并不会意味着《合金装备》将从此消失，不管今后我做什么，这部传奇作品都不会因我而改变它的命运，即使我辞退了，由我创造的《合金装备》也将在今后继续延续下去。至于《MGS6》或是其他什么相关作品，我的工作将会决定它的去向，但我自己也许并不会再参与相关制作，我希望的是，能有更多年轻人参与到这部伟大系列的制作中。”

——时代已经四十过半的小岛秀夫在《MGS4》发售前对媒体表示了自己将来的打算，虽然在玩家心目中《MGS》= 小岛，但这部经典似乎并不会因他的淡出而改变命运。

他是一位传奇式的人物，将儿时玩捉迷藏的灵感变成吸引以假为真的游戏中的他，如今已经凭借那部震撼世界的作品成为了业界举足轻重的人物。对于小岛来说，《合金装备》是他人在1986年于KONAMI公司任职后的第一款成功作品，将自己的灵感通过游戏方式成功再现，并不是每个游戏策划者都有机会来实施的，如果没有1987



小岛秀夫

HIDEO KOJIMA
KCEJ所属，《合金装备》系列总监督、策划、剧本、制作总指挥

年初代的《合金装备》，小岛秀夫这个名字在今天可能不会有任何人知道，一次成功就能决定一个人今后的命运，也许这就是缘分。《合金装备》之子小岛秀夫，就是最好的证明。

靠着《合金装备4》在全球的空前热卖，这位面善斯文的制片人显然已经从中得到了他所想要的，全球媒体不约而同地顶礼膜拜让这款游戏已经备受期待的作品又戴上了一顶神作的光环。对于厂商来说，这款游戏招牌显然不可能被如此冒犯，今后的相关作品必定会以令人期待的方式再次出现在我们面前，而对于小岛来说，他还年轻，至少作为游戏制作人他的路还很长，这部帮助他走向神作的巨作必将带给他更多的财富，不管是游戏还是他曾梦想过的电影领域。

你不需要怀疑，这就是如何出色
《FF13》持续创造并可能创造更多

“对我们来说，这是PS3上的首款《FF》，也是六世代平台的第一款《FF》，开发人员投入了全部时间和精力来为这款游戏诞生而努力着。开发周期之所以这么长，是因为我们希望《FF13》的素质能够达到前所未有的高度，开发进程一直都很顺利，只是有时会有一些难免的麻烦，但很容易克服。PS3是一部机能强大的主机，我们以难以想象的速度，梦寐以求的创意和想法都可以完美实现，能在PS3上开发《FF》是我们的荣耀。另外我敢发誓，《FF13》的画面将突破此前所有的极限，你将无法分辨它与CG动画之间有什么区别。”

——在《最终幻想13》仍在周三档位放出一波一波拉拢玩家的巨浪时，游戏制作负责人尾田在接受媒体采访时展示了对作品的信心，也让遥遥无期的游戏能可能多保留它的神秘感。

《最终幻想》现在与其说是一部游戏，不如说是当今游戏界的一面旗帜，一杆可以决定成败的标尺，所以它输不起，即使无限期延后，也不存在没有绝对把握的前提下推之推出到台



鸟山明

Motomu Toriyama
SQUARE · ENIX 所属，《最终幻想13》项目开发负责人

之上。并且高成本高制作已经是《FF》正統系列唯一的标准，突破系列极限的802日元售价已经牢牢套住了S·E的腰包，眼下《FF13》开发进度还确保了游戏平台现状之外，恐怕制作成本难以控制才是最主要的因素。这款目前估算最早也要09年末才能问世的灯之作品正在时间和金钱为代价换取更上一层的神圣气息，S·E必须紧紧抓住这一仗，是他的输不起，也更输不起。



领先于对手推出产品是我们的未来
微软产品比我们更加优秀

产品无限丰富的Xbox Live
需要更为正确系统地规划与经营



“对我来说，Xbox Live的内容有些丰富过头了，我的意思是说，人们在Xbox Live上寻找他们所需要东西的需求已经远远超过我们的想象，最初计划只有100余款节目的Xbox Live目前已经有了超过17000项内容，这造成了我们不小的困扰。打个比方说，就像经营一家小店铺却吸纳了超出店铺规模的海量商品。对此，我们不得不采取新的运作机制，寻求管理和组织这17000余项甚至更多节目的方法。”

在Xbox Live作为Xbox360重要不可或缺的一部分后，微软官方和各级软件开发商都已经对其产生或多或少的不依赖性，作为微软XBOX360产品主管的Aaron Greenberg也表示了对这一情况的担忧。



阿隆·格林伯格

Aaron Greenberg
微软公司Xbox360及Xbox Live产品主管

面对越发庞大的项目阵容，玩家选择面变宽的同时也在一定程度上形成了Live内容的参差不齐，大量内容被淹没一边，这和现实中的商品市场是相似的情况。微软已经在考虑删除包括某些Xbox Live Arcade游戏在内的一些内容，以节约资源成本。

尽管Aaron Greenberg并没有证实Xbox Live平台即将有本质上的改变，但他还是提到了一些人眼界面的改进计划，内容丰富也须有相应的经营对策才能适应环境的变化。对应Xbox Live的游戏性只会越来越多，越发庞大的资源库必须要有合理的规则来管理，这样用户才会更乐意地随时找到他们所需要的东西，而不至于在Live上感到茫然，即所谓“东西再好，找不到也是白搭”，这句话放在哪里都是适用的。

“我们领先于竞争对手提前一年推出了新世代主机，这点我们是相当明智的，事实也证明我们下一代主机的用户也希望通过我们下一代主机也能最先与玩家见面。第一代XBOX上上市到退出用了四年时间，这个周期对于游戏机来说确实短了点，而这台主机比主要竞争对手晚了一年，这应该是最后失利的主要原因之一。要问我为XBOX360提前对下一年发售是否上纲，那我可以很负责地告诉你，这是个英明的决定，我们因此得到了很多宝贵的反馈，以及来自各方的全力支持。”

微软娱乐部总监罗比·巴赫是XBOX360营销的最高负责人，在6月中旬接受采访时对XBOX360主机提前上市的优势问题则发表了自己上述的看法。



罗比·巴赫

Robbie Bach
微软娱乐部营销部门总裁

法，对他而言，XBOX360目前的状况令他对下一代的决策甚为满意。

这个世界是看谁先结束的世界，任何事无论过程怎样，有好结果就是一切OK，这位美国人说的话也同样印证了这个道理。当年SEGA的SS和DC都是早于对手推出，却因为众所周知的原因导致惨败的下场，究其原因还不是上市早晚的问题。XBOX360在软件和产品宣传上比它的前辈好上太多了，Xbox Live的建设更是前所未有地成功，加上主要对手PS3的不争气，才形成了目前领先于人的大好局面。至于下一代是否还会这么顺利，就看Robbie Bach能不能带领XBOX360在领先道路上多走几步，不要它，PS3已经取得了返戈反击的契机与资本。(mgs4) 热潮之下，ps3有可能出现的反弹不能不令微软提高警惕，在威胁到来之前，x360必须稳固自己的市场地位。

游戏新闻眼

2008 17

《生化危机5》将以PC为主要平台

近年来CAPCOM推出的游戏越发呈现出全平台的倾向,不仅竭尽可能地多给家用主机推出游戏的不同版本,甚至将镜头伸向PC游戏平台,如《生化危机4》和前段时间的《鬼泣4》等。而在《生化危机5》的一名制作人在接受采访时表示,目前正在开发中的《生化危机5》仍将仍然推出PC版本,甚至会以PC版本为主要平台优先开发。



根据这位不愿透露姓名的开发人员称,在开发PC版《鬼泣4》时,因为硬件特性的优势,开发组很容易进行图像和程序的处理工作,在开发中很方便地就能看到游戏是如何运行的,并且以PC为平台开发作品的同时,也能够检查在PS3和XBOX360上运行的效果。

在未来的时间里,CAPCOM将逐渐地把正在开发中和尚未开发的作品转移到PC上,这主要因为PC平台的框架结构相当开放,更有利于向多平台方向进行发展,也就是说从PC版移植到游戏主机更为容易。

CAPCOM目前已经在该计划上走了很远,该社目前已经将大部分X360游戏移植到了PC上,而以后推出的X360和PS3游戏也都无一例外,包括《街头霸王4》和《生化危机5》都将在PC平台开发再向家用机进行移植。

而PC版游戏作为基准开发游戏比较容易是不争的事实,毕竟DOS和WINDOWS环境下开发游戏较为简单。不过作为游戏厂商来说,是不大可能愿意甚至同步在PC上推出游戏的。X360和XBOX360这种专业游戏主机将会是传统游戏大作的首要平台,而PC版游戏则会在一段时间后再推出PC优化版是可能性比较大的。并且,《生化危机5》系列大多数都登陆过PC平台,可以说是一个惯例了。

另一则HD版X360传闻

继“铁甲朋友”系列之后,本次又有了一条与微软的关于HD版X360的传闻消息。来自微软内部的,小道消息,同样是宣称微软将在近日召开的全球开发者会议上宣布其计划HD版X360主机的,也是将于今年圣诞节期间上市,这与之前的蓝光版X360传闻何其相似。

传出这条消息的人员也同样值得玩味,称此人也是原D-DVD部门的员工,在东芝退出格式竞争后,辗转来到了微软的XBOX部门,负责XBOX360主机的销售工作,这都与蓝光版的传闻较为相似。

在消息传出后,很快媒体就采访了微软娱乐及设备部总裁罗比·巴恩,向他打听是否有其事,但与其他微软负责人一样,他对于此类传闻的回答依然是“不予评论”。

微软一向对世界上流传的关于自己的传闻采取无视的态度,因为对他们而言沉默就是最好的解释,以至今后都是如此。

据称:东芝退出格式竞争后,蓝光BD成了唯一所剩的次世代存储媒介,仍然采用传统DVD格式的X360自然成了各游戏厂商和玩家人说的对。不过,微软已经证明通过历史游戏平台,来做文章也是不错的选择。微软并不



板垣伴信离职将会对Tecmo造成严重影响

有着“硬派派”称号的板垣伴信宣布从TECMO离职一事是近段时间的热门话题。这位堪称Tecmo顶梁柱的Team Ninja部长以自己的东京原居点仇仇《死或生》和《忍者龙剑传》两款街机之王的远景景为傲,虽然TECMO官方表示板垣的离职不会对公司造成任何影响,但随后而来的股市变动却残酷地击垮了这一理想化的说法。



在板垣发表声明后的第二天,TECMO的股票就开始有了明显的下跌,从1102日元跌至980日元,跌幅达到10%以上,不少投资者甚至开始准备抛售TECMO的股票,虽然TECMO想方设法阻止了这种情况的发生,但由此造成的不良影响是不言而喻的。

回想一下,在6年前的2002年就是因为XBOX首发游戏《死或生3》发售而突破自带来的盈利帮助TECMO从破产财政危机中解脱出来的,之后的《忍者龙剑传》与《死或生 沙滩排球》的热销更是让TECMO达到了成立以来最好的盈利时期,板垣伴信可以说就是Tecmo公司无可替代的最大功臣。现如今损失了板垣伴信的Team Ninja,就如同一个头失去了肩膀,TECMO也失去了为自己带来过无限财富的顶梁柱,不管TECMO如何得知,也无法改变这铁一般的事实。《死或生》与《忍者龙剑传》的前途堪为担忧,TECMO要为此提前做好打算了。

据称:一个人对于一家公司能够抵板垣伴信这样重要,也算是比较少见的了。而制作人离开自己的代表作系列诞生业界并不是个新鲜事,只是板垣之于《死或生》,三上真司之于《生化危机》,都是业界公认的著名名作并没有因为创作者的离去而一蹶不振,反倒因为后继有人而让开手制作作品更加多样化更加吸引。《死或生》与《生化危机》也同样如此,只要TECMO有心,仍然会做出让玩家们满意的续作。板垣下台的风波影响也只是暂时现象,很快便会随着时间而逐渐过去。

玩Wii会导致财失人伤

Wii游戏除了提供娱乐之余还可锻炼身体,这早已是玩家当中的一种共识,不过最近有一项研究证明,每年因为玩Wii而导致的人员受伤,财产损失相当惊人,达到了巨额的3亿美元。Wii这台全球销量最多的次世代主机的安全性令人担忧。Wii上市已经一年有余,期间因为挥动手柄时腕部断裂,致使手柄飞出击中花瓶,窗户,电视,墙壁等家庭用具的案子比比皆是,更有甚者还有因此打中人体导致受伤,最严重的甚至有飞脱的手柄猛烈击中头部危及生命的案例。面对这些,我们不能不提高对这种存在严重安全隐患的控制措施警惕性。

据称:最近一周《战神》中克洛诺斯打碎电视机的搞笑漫画,这一周在游戏中也确实存在,不过既然大家已经意识到了吃饭会导致食物中毒,而玩游戏也会导致意外也并不值得惊异了。



左轮担任《合金装备》新作主角?

随着《合金装备4》的上市,与之相关的传闻也越来越多起来,最近有消息称KONAMI将在08年E3展上公布新的《合金装备》作品,平台为PSP。

消息来源于俄罗斯的一家网站,据其称这款PSP新作名称为《Metal Gear 3 Revolver Ocelot》,是一款正统的系列作品,故事发生在《掌上行动》与《自由之子》之间,所以初代中的一些场景和人物也都会在其中出现。游戏系统是《掌上行动》所延伸发展而来,适合掌机的某些操作模式将会得到保留。另外,本作的主角将不再是斯内克,而是左轮,年轻版和老年版都会出现在游戏中,而G BOSS也会以过场剧情人物的方式出现。



据称:还原像小岛秀夫那样,4代将斯内克克最后的战斗,以左轮为主角这个点子倒是蛮符合个人期待,不过《合金装备》系列开发,需要还有很多时间去打磨,应该不会这么仓促的。作为《合金装备》不是一个小岛秀夫的游戏,不管如何,《合金装备》系列

最期待TOP20

随着PS3上超大作《合金装备4》的发售,该游戏近期也成了业界的一大焦点。这次的MGS4为全球各地区成本同时发售,其在日本的首日销量为35万份,在地区的首日销量为40万份多,其他地区的首日累计为55万份左右,也就是说本作的全球首日销量超过了130万份。比较有趣的一点,MGS4发售前,

日本市场方面的PS3销量翻了两番不止,而在欧美地区的PS3销量则上涨不算明显(小于10%)。从这个细节也可以看出不同地区游戏市场的玩家习惯确实有很大不同。

2008年第17期(统计时间2008年6月5日—2008年6月25日)本期截至统计日期共收到有效选票1046张

合金装备 系列4·爱国者之枪

■PS3 ■KONAMI ■2008.6.12 ■9800日元

游戏已经正式发售,本期杂志有详细攻略和系统介绍。作为小岛秀夫的合金装备“完结篇”本作绝对会打动所有喜欢MGS的玩家



641票

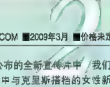


563票

生化危机5

■PS3 ■动作冒险 ■CAPCOM ■2008年3月 ■价格未定

在CAPCOM前不久公布的全新宣传片中,我们第一次见到了将在本作中与克里斯搭档的女性新伙伴。其外形打扮非常像是一名佣兵。



最终幻想13

■PS3 ■角色扮演 ■SQUARE·ENIX ■发售日未定 ■价格未定

红宝石召唤兽卡邦库从光盘一样的东西里现身就是本作召唤兽以数码形式存在的例证。除了露西以外的人能否使用召唤之力,现在还不待而知。



552票

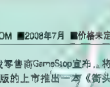


517票

街头霸王4

■AC ■格斗游戏 ■CAPCOM ■2008年7月 ■价格未定

北美最大的连锁游戏零售商GameStop宣布,将配合本作的PS3和X360版的上市推出一套《街头霸王4》画集。喜欢街霸的朋友可以多加留意。



口袋妖怪·白金

■NDS ■角色扮演 ■任天堂 ■2008年秋 ■价格未定

本作的主题神兽盖拉地纳与之前相比在外表上无明显改变。原本压迫感十足的身躯进化为灵活轻盈的身体。四肢和翅膀的变化也很明显。



496票

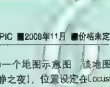


473票

战争机器2

■XBOX360 ■动作射击 ■EPIC ■2008年11月 ■价格未定

网上透露了本作的地图示意图。该地图代号“Silent Night”(寂静之夜),位置设定在Coast神族据点内部。预定完成时间20—25分钟。



名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	PS3	超级机器人大战A Portable	BANPRESTO	2008 6 19
8	NDS	逆转检事	CAPCOM	发售日未定
9	PS2	超级机器人大战Z	BANPRESTO	2008 9 25
10	XBOX360	古墓丽影	EIDOS	2008年预定
11	NDS	火影忍者疾风传·晓之暗部与光之剑	任天堂	2008 8 7
12	NDS	勇者斗恶龙5·天空的新娘	SQUARE·ENIX	2008.7.17
13	PSP	最终幻想·纷争	SQUARE·ENIX	2008年预定
14	XBOX360	灵魂能力4	NBG	2008.7.29
15	NDS	大合奏! 乐团兄弟DX	任天堂	2008 6 26
16	PS3	寂静岭5	KONAMI	2008年冬
17	Wii	零·月蚀的假面	TECMO	2008年预定
18	NDS	勇者斗恶龙9·星空的守护者	SQUARE·ENIX	2008年预定
19	NDS	三国志大战·天	SEGA	2008 8.7
20	NDS	北欧战神传 负罪者	SQUARE·ENIX	发售日未定

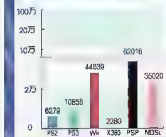
CHECK! 两款NDS游戏上榜

相比于一周前榜单的排名,本周上的PS3,PS2游戏《超级机器人大战A Portable》和《超级机器人大战Z》在榜单上以本地发售的游戏游戏榜上,他们的名次下降了不少。这款游戏在榜单上,他们的名次下降了不少。这款游戏在榜单上,他们的名次下降了不少。

CHECK! 美日游戏主机销量统计

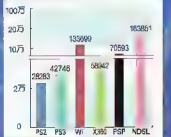
相比于一周前榜单的排名,本周上的PS3,PS2游戏《超级机器人大战A Portable》和《超级机器人大战Z》在榜单上以本地发售的游戏游戏榜上,他们的名次下降了不少。这款游戏在榜单上,他们的名次下降了不少。

日本主机双周销量统计



本期统计时间: 2008.5.11—2008.5.17

美国主机周销量统计



本期统计时间: 2008.5.11—2008.6.7

最流行 15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	动作冒险	2006.3.27	579
02	PS2	大蛇无双 魔王再临	KOEI	动作过关	2006.4.3	543
03	XBOX360	横行霸道4	ROCKSTAR	动作冒险	2006.4.29	496
04	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE・ENX	角色扮演	2007.9.13	474
05	PS2	实况足球世界・胜利十一人2006	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	461
06	NDS	口袋妖怪・钻石/珍珠	任天堂	角色扮演	2006.9.28	415
07	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	397
08	NDS	无头骑士 超能机器人战007	BANPRESTO	动作角色扮演	2006.5.29	369
09	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作冒险	2007.2.22	343
10	PS2	最终幻想12	SQUARE・ENX	角色扮演	2006.3.16	327
11	PS2	战神・奥林匹斯之链	SCEA	动作冒险	2006.3.4	316
12	XBOX360	忍者外传2	TECMO	动作冒险	2006.6.3	304
13	PSP	大蛇无双	KOEI	动作过关	2006.2.21	286
14	XBOX360	恶魔猎人4	CAPCOM	动作冒险	2006.3.31	273
15	PS2	超级机器人大战OGS外传	BANPRESTO	战略模拟	2007.12.27	251

CHECK! 忍者外传“完结篇”?

“忍者外传”系列在NDS上的《无头骑士 超能机器人战007》发售以来，受到了玩家的热烈欢迎。在不久前因为工作原因，TECMO宣布将《忍者外传2》移植到PSP平台，并命名为《忍者外传2 特别版》。这款游戏在PSP平台上的发售日期为2006年6月3日。这款游戏在PSP平台上的发售日期为2006年6月3日。这款游戏在PSP平台上的发售日期为2006年6月3日。

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	SQUARE・ENX	89600
2位	风火轮竞速 及化版	任天堂	53115
3位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	Digital Works	46586
4位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	BANPRESTO	36716
5位	风火轮竞速 及化版	IDEA	46353
6位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	任天堂	79381
7位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	ACTIVISION	39881
8位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	NAIMCO	35786
9位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	J-CASARTS	26822
10位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	Globe A	31403

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天堂	任天堂	737364
2位	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	708138
3位	马里奥赛车DS	任天堂	562527
4位	任天堂DS 超级马里奥兄弟	NBGI	515901
5位	马里奥赛车DS	任天堂	515341
6位	任天堂DS 超级马里奥兄弟	任天堂	515290
7位	马里奥赛车DS	任天堂	560197
8位	任天堂DS 超级马里奥兄弟	任天堂	528150
9位	超级马里奥DS	任天堂	514858
10位	任天堂DS 超级马里奥兄弟	TA TO	500189

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	BANDAI	132321
2位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	LucasArts	89425
3位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	Marvecus	713629
4位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	KONAMI	106936
5位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	PROTOTYPE	823793
6位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	D3	75754
7位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	RIEM	174804
8位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	KONAMI	84176
9位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	AQUAPLUS	96364
10位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	TAI-UN	82439

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想12 核心危机	SQUARE・ENX	1219554
2位	PATAPONI	SCE	747146
3位	大蛇无双	KOEI	696367
4位	最终幻想12 核心危机	SQUARE・ENX	651469
5位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	KONAMI	942670
6位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	KONAMI	826913
7位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	Marvecus	801195
8位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	NBG	595592
9位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	NBG	570565
10位	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	SCE	547764

本期本刊与万宇在线合作推出“中国掌机流行榜”，更多精彩信息敬请关注。万宇在线是国内领先的掌机游戏资讯网站，游戏销量是万宇的招牌产品，是中国游戏最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://wgame.92wy.com

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.5.26 2006.6.8

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	PSP	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	KONAMI	2006.5.29
2位	NDS	宝可梦 钻石/珍珠 白金版	BANPRESTO	2006.5.29
3位	PS3	龙珠Z 爆发	FTG	2006.6.5
4位	Wii	马里奥赛车	任天堂	2006.4.10
5位	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	2006.3.27
6位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
7位	Wii	风火轮竞速 及化版	SEGA	2006.6.5
8位	Wii	家庭教师 教师	NBGI	2006.5.29
9位	PSP	瓦尔哈拉骑士2	MMV	2006.5.29
10位	PS2	D.C. II Plus Situation	角・书店	2006.5.29

CHECK! 实况职业棒球新作上榜



ENGLAND GAME SALES RANKING 2006.5.15-2006.6.21

英国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	风火轮竞速 及化版	LucasArts	2006.6.3
2位	PS3	合金装备系列 合金装备之链	KONAMI	2006.6.12
3位	360	鬼屋魔影	Atari	2006.6.20
4位	360	横行霸道4	ROCKSTAR	2006.4.29
5位	Wii	Wii Play	任天堂	2006.12.5
6位	Wii	马里奥赛车 及化版	任天堂	2006.4.10
7位	NDS	任天堂DS 超级马里奥兄弟	任天堂	2006.6.9
8位	PS3	极速赛车 及化版	Codemasters	2006.5.30
9位	360	鬼屋魔影 及化版	Activision	2006.4.25
10位	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE・ENX	2006.6.20

CHECK! 乐高风暴席卷欧洲



CHECK! 掌机大作汉化出炉



本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2006年6月1日至6月15日。

孕育四大种族生命的世界之幻想故事——

米特拉、雅玛、库西提、索巴尼、四大种族交织而成的，那个幻想世界……在那里存在着远古流传下的、被称为“REMNANT”的神秘物体，围绕这个引起的争斗将世界带入永远的战乱中。而世外桃源上的那对少女少男，也因为神秘组织的袭击而被迫离开了家乡。年轻的领主，强大的军队，向少年伸出了援助之手，为了拯救妹妹的少年，在四位勇敢将军的帮助下踏上了冒险之旅。




S·E倾力

拥有庞大力量的“迷途”

是什么人，什么时候，为了什么目的，
建造了这座悠久而又强大的古代兵器……
这都无从得知，有的只是，
将REMNANT隐藏着的巨大力量引出，并加以利用，
人们以力量生存下去，或是毁灭对方。
由于力量强大，REMNANT的存在开始影响世界的格局，
并向着歪曲的方向发展着，
统治者与被统治者都怀着各自不同的目的，
将铁蹄踏入了这片领域，在永久的战乱中轮回反复……
时间流逝了约1000年，
我们的故事即将从这座开始……

幻想色彩

本州译名		最后的痕迹		2008年冬预定		
角色扮演	角色扮演	SQ/JA/ER EN X	价格未定	1人	记忆卡管理	



打造的新世代原创RPG!



我们的话完全不通用
那家伙……只会遵循自己的规则

居住在不存在REMNANT的世外岛屿“尤拉姆岛”上的19岁青年。和索尔奈利耶斯是青梅竹马的亲密挚友。个性直率、感情丰富。不管心里想什么都会写在脸上。很重视病人。特别是对妹妹依莉娜非常关心。且不会在乎周围人的目光。因为妹妹被人绑架而主动献身开道师路上修行。

主人公的妹妹，第一眼看上去像是那种随处可见的普通少女而已，但却拥有着不管在何种残酷的环境中都能勇敢面对的坚强性格。在她的身体中似乎沉睡着某种强大的力量，但这到底意味着什么，她本人也完全不知晓。

之全新作!

哥哥一定会来找我……
我相信……一定会来的

那个神秘组织是？

在前段时间公开的影像中我1可以观察到依莉娜被带走的一组画面，抓她的那个神秘组织到底是什么呢？他们的身份和目的？目前还无从知晓，但可以确定的是他们拥有相当强大的力量，从他们挟持巨大异形类怪物以及持有的高火力武器就可以知道。此外，某个人物从依莉娜颈部下取出的水晶状物体也引人关注，这会与她身上的神秘力量存在某种关系吗？



被夺走的少女

依莉娜·塞克斯

代表四大种族的

Torgol
托鲁加鲁

本次介绍的还有协助主人公拉修的同伴们。拉修为了救回被绑架而旅行，在途中他遇到了名为达威德的年轻人率领的阿斯拉姆军，他们似乎有意帮助拉修。这支部队中有着众多英勇善战的勇士，其中担任中心地位的是四位将军，称为阿斯拉姆四将军。而所谓四将军，是在以精锐著称的阿斯拉姆军中，最具“技”“武”“智”“德”之卓越才能的军人才能被授予的称号，这四个人像四根支柱一样代表着阿斯拉姆军的最高战斗力。不仅在军中，在附近的国家司也相当有名。

David Nassau

达威德·那萨乌

19岁就成为一国之主的阿斯拉姆领主，也是阿斯拉姆军的最高领袖。为了阿斯拉姆的繁荣发展而独立，率领着军队不停地征战，即使身长距离炮击战“NEMANT”来与敌人战斗。了解到主人公拉修的事情，表示愿意对他进行协助。



Blocter
布洛克塔

非龙族，外表看上去非常强壮且粗线条，但实际上内心相当温柔，是达威德小时候的玩伴。不放小年纪就独当一面起国家重任的达威德，所以以自己的力量全力帮助他。因为年轻，说话和做事有时会让人以欠缺思考的感觉。



以自己的力量支撑年轻的领主与国家！



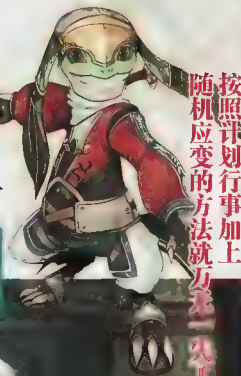
拥有四百年历史的索巴尼族战士，四将军的曾孙。因为年龄已逾200岁，遇事显得非常老练。不过有些缺乏激情。另外索巴尼族本来是不爱轻易现身的神秘种族，但他不知为什么会为达威德工作。他的战斗刀在军中无出其右者。

阿斯拉姆四将军!



Pagus
帕格兹

在阿斯拉姆军中被众多部下仰慕的参谋长。身为四将军的精神支柱。拥有沉稳的性格与敏锐的洞察力。什么事情都能冷静高效地处理好。积累过历史。闲暇时都在研究历史书籍资料中度过。不过因为找不到一些被删历史的人而稍显苦恼。



按照计划行事加上
随机应变的方法就万无一失!



这不是命令,是邀请



Emma Honeywell

请您放心
阿斯拉姆的安危
由我来守护!

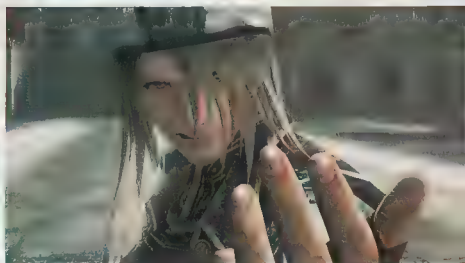
艾玛·哈尼威尔

从很久以前就出任于阿斯拉姆的哈尼威尔家的现任主。不管是对他人还是对自己都很严厉。充满正义感的女性。因为是她启蒙的。对成为骑士后的他他是不放心。一直守护着他。身为女性的她勇敢鼓舞着每一位士兵。



四大种族

本作的世界上存在着数个不同的种族。接近现实人类的米特拉族。身体强壮的雅玛族。矮小、聪明的库西诺族。以及有着四条手臂的米巴尼族。从四将军就可以看出。阿斯拉姆军就是由四种族混编而成的。因为时常充满各种族的力量。因此很容易聚集起民众的支持。



在假面之岛上寻找答案

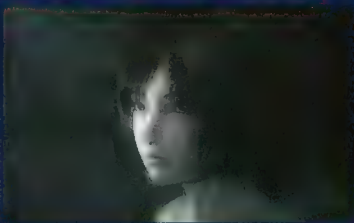
《零》系列最新作

不安与恐惧充斥着你的神经，面对无数的怨灵你只有一个照相机能够作为武器。经典的恐怖再次来袭！《零》系列可谓是恐怖游戏中的佼佼者，在前3部作品中环环相扣的剧情让玩家大呼过瘾，用照相机作为武器的独特战斗系统也充满了趣味。如果说《零》最大的优势还是在于对怨灵的设计，每一种怨灵出现的方式以

及特点都十分鲜明，特别是在战斗时那种身临其境的感受，比看恐怖片还要过瘾。相机的升级以及配件系统让玩家在“恐怖旅行”之余多了一丝收集的乐趣。得到高级的配件后返回头去“虐”初期追得自己满处跑的小鬼也是个不错的选择。现在《零》来到了WII上，经典的恐怖与新鲜的体验相结合到底会迸发出怎样的火花呢？

零 月蚀之夜3				
WII	任天堂	价格未定	2008年7月31日	
A/G	DVD ROM	日版	1人	记忆卡

内可怖的人，被吓到内心深处的恐怖，从黑暗中浮现出的怪物。



在流歌年幼的时候曾经和4个女孩一起被人诱拐，后被一名警察救出。数年后，诱拐事件中的两个女孩意外身亡。剩下的3人中，海咲和円香来到了月岛。那时候到底发生了什么？为了寻找丢失的记忆，流歌也踏上了月岛的土地…… □文/龙马

谜之舞台·胧月岛

“胧月岛就是流歌等人年幼时的诱拐事件发生地，这座岛的来历以及所在地都不明，但是岛内有很多用假面具装饰的房子，这些假面具与诱拐事件以及失踪少女的死亡是否有联系也不得而知，这里到底隐藏着什么呢？会出现什么样的谜团？流歌的冒险又将又会怎样……”





目前可以确认的主人公只有水无月流歌一人,不过《零》系列的闪光点之一就是可以使用其他作品中的主人公,说不定本作中也会出现玩家熟悉的角色。

除了流歌还有其他主角?

这个世界上有一部照相机,它可以让普通人看到幽灵的存在,当然,能够看到它也说明你自己有了危险,这部照相机将你引领到一个异世界……拿到了照相机的主人公们,前赴后继地来到了幽灵丛生的场所。在这里,除了他们没有其他人,而等待他们的则是无尽的恐怖与谜团,甚至是死亡……主人公们要在重重危机中找到神秘事件背后的真相,在解救自我的同时也解救“他人”——这就是《零》系列的游戏主旨,该系列以独特的设定以及优秀的恐怖氛围而赢得无数玩家喜爱,偶尔过过背脊发凉的生活也不错,现在《零》推出了系列的最新作《月食的假面》,而且它也将登陆到任天堂的Wii,《零》系列的

新生或许会就此开始!

负责本作开发工作的是一直担任系列制作人的斋藤庸介(总监督)和斯田说(监督)二人,此外还有一个神秘的鬼才制作人也加入到了本作的开发工作中,他是谁呢?如果你玩过Wii的《英雄英雄》就很容易猜到,没错,就是须田刚一,一个大脑里总是充满了奇思妙想的家伙!有了这三位优秀的制作人,再加上任天堂的大力相助,相信本作的素质一定可以达到系列的顶峰(还有体感哦)!本作的发售日是7月31日,当各位看到这期杂志的时候距离《月食的假面》到来的时间也就只有一个月了,那么接下来就让我们先对这次世代的恐怖进行一次前瞻吧!

主人公水无月流歌在神秘事件后失去了记忆,而当年一起遭到谜样的少女中又有两人神秘的死亡,为了寻找自己的过去,也为了解开所有的谜团,她独自回到了故乡月岛。

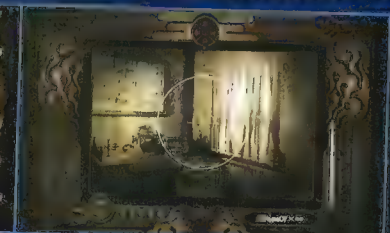
谜之胧月岛带来全新的恐怖

“Wii式”的恐怖!

《零》系列的对应机型从PS2变成了Wii,那么在本体游戏方面到底会有那种变化呢?最早关于本作的就是操作方式的变化了,根据官方公布的消息,本作中加入了专为Wii的操作方式而设计的“体感恐怖体验”,它将使《零》的恐怖感更加逼真有效,前三部作品中早已成熟的游戏系统也将随之变化,变得更加恐怖。



豪华开发阵容 力争带来全新的《零》



未来报道

2008.7

037

少女搜寻着她的过去

纯粹的忍者游戏。



力丸 RIKIMARU
声：小山力也

《天诛》系列的主人公，效忠于志君身田松之信，凭强悍自解解除威胁国家的危机。在祖父东家云青和兄弟飞龙战死之后，成为了新忍者的头。



Check 获得新生的《天诛》

强有力的画面表现、全新的角色动作，获得了新生的《天诛4》将为大家献上 山史无将的“忍者剧”。在众多要素中，最值得注意的就是经过革新的潜入活动。“隐藏”、“偷窥”、“暗杀”等忍者专属的行动将会在本作中得到全新的表现，你将从侧面看到 一个忍者在任务中的所有流程，并化身为他去游戏中前进。此外，《天诛》系列最为知名的系统就是躲在死角，看准时机将敌人一刀毙命的“秒杀”。“秒杀”系统在本作中得到了进一步强化，不仅主角的动作更加道具爽快，方式也多种多样。玩家可以躲进水中、隐藏在房顶上，当敌人进入自己的攻击范围后以最简单便捷的方式送其归西天。

· 敌人发现主角以后快速可以攻击多人。



消除前进路上的障碍

从已经公开的情报来看，本作的主人公将是《天诛》系列中一直担任主角的力丸和彩女。不过从公布的CG和设计图来看，二人在外貌上有了很大的变化，而且负责二人的声优也是全新人选。看来本作果真是一款“新生”的《天诛》。 □文/海马

Wii	1, 2, 3, 4	FromSoftware	7140日元	2008年10月23日	16+
ACT		DVD-ROM	1人	A	F

用你的身体来感受忍者之道

《天诛》系列在《天诛3 苍天之星》后便销声匿迹了，虽然期间不断有新作的传闻出现，却一直都是“听风不见雨”，不了了之。该系列初期以真实的忍者风格为自己在业界赢得了一席之地，但随后却因为缺乏创新而走上了下坡路，后续的新作以及外传类的作品都没有取得理想的成

绩。不仅是家用机，在掌机市场上的成绩也不是尽人意。时隔5年之后，《天诛4》即将回归到玩家面前，并且来到了以体感为天下的主机Wii上，有了双摇杆与感应棒，玩家们可以切身地感受到忍者在执行任务中的每一项活动，用自身体感来感受古代忍者的生存之道。

Check Acquire远藤琢磨发言

现在回头看看，从Acquire为玩家奉上初代《天诛》到现在已经走过了10年 期间虽然经历了不少的风风雨雨，但是《天诛》系列在我们的心中一直有着位置。现在，我们再次得到了开发这样 款知名作品的机会，全社的工作人员都非常高兴，每个人都是干劲十足。开发主流的知名游戏是一项困难的工作 与压力的战斗，主机的变更以及如何让《天诛》得到全新的变化，对我们而言都是 个挑战，

个对自我的挑战。特别是，《天诛》从传统的手柄操作变为体感操作，虽然这样做可以让玩家更有投入感，但对制作工作来说就不一样了，成败只在 一线之间，无论有多少新要素，无论系统得到怎样的革新，游戏最根本的要素在于操作，如果这点做不好那这款游戏只能得到失败的命运。所以对我们而言，能让玩家可以全身心地感受到做忍者的乐趣是最重要的。我们希望能让玩家成为真正的“忍者”。



彩女 AYAME

《天诛》系列的另一个主人公，《天诛4》中，年仅14岁就获得东忍流忍者资格，后在战斗中牺牲。



在体感中获得重生

用隐秘的动作悄悄靠近敌人

在《天瀑》系列中玩家的目的不是从正面将敌人打倒，而是掌握敌人的构造，并消除一切可以利用的障碍从背后接近敌人将其杀之。在本作中隐秘动作的种类大加增加，玩家可以独自在影子中，房屋上甚至水面上，如此一来行动将更加自由。隐秘的攻略方式也将更加有趣。

在拐角处窥探



在高处监视敌人
可杀可退任君为



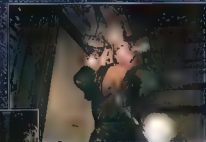
从敌人脚下潜行，从敌人背后接近敌人

悄无声息
地接近敌人



陶醉于大幅革新的必杀中

你没有发现你的敌人发动攻击的话，战斗画面就会变成慢动作效果，并且可以一击将敌人重击死。这就是已经成为《天瀑》系列代名词的“必杀”，在本作中，必杀得到了突破的强化。必杀发动时的演出画面加入了大量的特写镜头，不仅视觉效果更加有冲击力，爽快感也是大幅提升，玩家从中得到的乐趣自然也会增加不少。在系列前几作中必杀必杀时，大部分情况下玩家都需要主动从背后靠近敌人，而在本作中玩家将可以隐藏好，待敌人靠近后发动必杀将敌人杀之。



一副吊在房梁上取敌人首级，全新的必杀爽快而刺激！

体验忍者之道，
无处不是藏身处



丰富多彩
的必杀
让忍者横行无阻

Story 妖术师集团制造骚乱的一年之后……

故事依旧发生在乡田松之信的领地。乡田松之信虽然妖术集团“天来”制造的骚乱已经过去了一年，但是乡田领地中依然隐藏着不祥的动向，而且这种动向随着时间的推移越发明显。虽然整个领地看起来依旧与往日无异，但作为领主的松之信却察觉到了这一点，并命令丸对制造这种不安的幕后势力展开调查。就在丸展开调查不久，松之信的名家老——关谷将一位占卜师请到城中，原本打算让他对目前的状况进行预测，但是没想到这

名占卜师却绑架了松之信的女儿菊姬，并且没有留下任何口信。不得已松之信只好将丸召回商议对策。正当众人一筹莫展之时，彩女主动要求加入寻找菊姬的队伍。原来当初彩女失忆之后是菊姬给了她无微不至的照顾，看着自己的好友被神秘集团所绑架，彩女心里便发出了愤怒。菊姬能否归来？神秘集团的目的到底是什么？乡田领地是否出现了内奸？危机再次向乡田袭来，丸再次拿起了刀，他能否拯救乡田领地

STREET FIGHTER IV

曾经,《街头霸王II》的出现奠定了格斗游戏的基础,而本次的续作是从99年街霸3推出后,真正意义上的全新作品。这款游戏决定登陆街机之后,官方又宣布会将其移植到PS3和X360上,这样一款超人气作品能够登陆到家用机平台实在是让fans又惊又喜。《街头霸王4》一改以往的2D表现形式,进化为全3D,画面虽然进行了改变游戏性却仍然保持着2D的风格。家用机版保留了街机版的16位角色之外还增加了全新的原创人物,请关注我们的最新消息。 □文/梁团

本外译名 街头霸王4
CAPCOM | 价格待定 发售日未定
对战格斗 DVD-ROM | 日版/美版 1-2人 | 记忆卡容量未定



究极的探求者



“电脑强大的机能将人物的表情表现得淋漓尽致”



在开荒刚拳的门下学到精湛技巧的隆,为寻求真正的格斗家之路,不断寻找强大的对手与之作战。期待他在本作中的表现。

最强格斗游戏, 登陆家用平台!

我们要让经典重生 制作一款严谨的作品

开发《街霸4》的责任重大,身为制作人一定会有自己的一番见解。让我们看看小野先生是如何看待《街霸》系列以及《街霸4》的吧!



CAPCOM 制作人
小野义德
CAPCOM 制作人
负责《街霸》系列作品

——我有幸玩到了《街霸IV》,感觉和《II》的差别并不是很大。

小野义德(以下 小野) 画这是我玩过最高荣誉(奖)。说到《街霸IV》,按照这个系列的玩家年龄增长来推算,主力玩家应该是30岁左右的居多。所以在开发的时候我觉得应该“在《IV》中给与玩家们当年玩《II》的感觉”。

——说到底《IV》的开发还是以《II》为标准的吗? 小野画是的,当决定制作《IV》后,我并没打算将其制作成《II》的续篇。也许有人会误《II》就是《II》的续篇,你为什么不能继续下去? 那时我也在《II》的开发团队中,从综合角度来说我觉得当时将《II》做成《II》的续篇是一个正确的选择。因为那是一个所有人都希望“更加严谨”,“故事性更强”的年代。但是现在,我希望能够回到《II》的原点,让纯粹只对《II》感兴趣的玩家再一次体验到《街霸》的乐趣。

让他们玩到一个更加完美更有乐趣的“II”。如果说要制作《II》的续篇,就像是将做(日本一种类似象棋的棋类)比赛中的最高峰“龙王战”一样,对手非常强大。我也考虑过难度如此高的作品是否应该制作。所以我记得让玩家可以暂时感受到“有趣”才是第一位的。

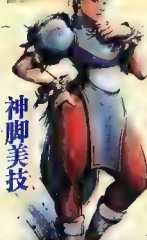
——原来如此。小野,本作虽然是3D画面,但游戏的



“滑的招式表面上与隆基本相同，特性上却存在很大的差别。



神脚美技

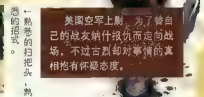


使用华丽的腿技进行战斗的豪烈，真正的身份是JCPO的搜查官。在新作中豪烈的脚技将会更加精潮。

→“古利”中国玩家最熟悉的称呼。本次他又带着豪烈的招式回到玩家面前。



音速真空之刃



美国空军上尉，为了替自己的战友纳什报仇而走向战场，不过古利却对豪烈的真相抱有怀疑态度。

一熟悉的扫把头，熟悉的招式。

红莲格斗王

街霸系列中的第二男主角，与隆出自同一门派，是豪烈的好对手，已经结婚的肯将会再次向全新的宿命挑战。



上帝之拳

加入了以VEGA为首的Shadowliew组织，拥有令人惊异的爆发力，无比霸道的拳，就是力量的证明。

浸染鲜血的钩爪

以“美丽”代表一切，作为自己信奉的西班牙斗士BLAOG，为了自己的美学从而与VEGA联手。



魔人，从地狱归来

Shadowliew组织的领导者，曾经开发出优秀的精神驱动系统，本次与魔人联手之下，力量得到强化。



带伤疤的不灭的帝王

拥有无敌之虎之名的——SAGAT，曾经是从来数过的格斗帝王，不过那个男人出现之后一切便都成为了过去。



方式却还是2D的，这是为什么呢？

小野■说，在开发初期公司内部确实传出过“这是制作3D格斗的好时机”的声音，而且其他制作小组中也有人说出“现在还有2D格斗”这类的话。但是《街霸》的角色们毕竟都是“街头战士”，所以公司决定如果要做成3D的格斗游戏还是制作一款新的作品比较好。

不过，最大的争议还是在于画面是否要做成写实风格。我认为在这一点上，与人设师所绘制的图画有着很大的差别，也就是说，用哪种方式使绘制的图画在游戏中动起来，这就是作品的本质。所以我们决定使用3D的绘制方式，再配合上《II》中那种富有冲击力的2D游戏方式。

——角色设计成3D的原因是什么？

小野■在开发初期的确有人说过“继续用2D的人设就行了吧”，但是我个人认为2D在《III》中已经发挥到

了极限，到了一种极限，所以决定采用3D的人设——《IV》中有很多角色回归了。

小野■是的，大量采用全新角色是《III》的做法，而《IV》的主题是《II》，所以我们决定让《II》中那些经典的角色都回归，并赋予他们新的“生命”。

——角色设计成3D化？

小野■是达尔蒂姆（笑）。他的很多动作都是“垂直于2D”的，所以在进行3D动作制作时着实让人头疼了一阵，还有另一个比较难的就是豪烈，因为模型或是手办中的豪烈是个“侧脸美人”，所以我们的设计师绘制了一个特定的角度下的美丽面庞，但是实际运用到3D效果中后有很多的面部线条无法对应或吻合。其实也不止豪烈一个角色有这种问题，但是豪烈是主角角色，而且豪烈有着很高的人气，所以最后大家一起商议，比如“把豪烈的位



置稍稍下移如何”等等，最终“调整”出了一张美丽的女性角色。

——原来如此。在试玩中我感觉到招式方面好像重《II》的部分比较多……

小野■招式方面，我们是在重新审视了《I》和《II》

SPECIAL INTERVIEW

这是在新作中豪烈的角色。

这是一个多方位标准的胜利姿势。

雨林的王者

因为飞机事故而落到丛林中的蒂兰蒂，在经历了漫长的生存之旅后，终于踏上了归途。2只超黑之后，与其母亲团聚。

钢铁般的肉体

被摔破界所束缚，被带回山中的修行的ZANGIE，为了恢复祖国的威望，我们将以民族传统向国际进行交流。



的所有内容所进行的制作。出招和收招的时间以及时机大致是以《II》的感觉进行制作的。不过公开试玩后还是有很多玩家提出了“收招较慢”的意见，所以我们对此进行了微调。尽量大的可修让《IV》的感觉接近《II》。在2D画面中，招式可能不那么扎眼，但是在3D中这是不可能的。所以这方面的调整把我们的图形设计师累坏了。虽然我们做了无数的调整，但是我想

热血力士参上

拥有横纲称号的大本因博如新的跨界组织出现后，再次踏上了战斗之路。不知他的攻击是否依然强力而搞笑呢？

仁慈的行者

消弭意义的修得者，拥有可以治疗伤害的本领。为了拯救一个即将被摧毁的村落，这位行者开始了全新的战斗。

新出现的挑战者们

一般情况下，街霸的上续作都会出现全新的人物，比如说《街霸2X》里面就加入了飞鹰、飞龙等知名新角色。而到了《街霸3》的时候，更是来了一个大换血，除了保留肯与肯之外剩下的都是新角色。本作当然也会有全新的角色加入。

没有过去的男子

一直追逐Shadow-law组织的成员，拥有着强大的力量。拥有着强大的力量，拥有着强大的力量。

深红毒蛇

这个外表干练内心细腻的女性，虽然身为特工，但所作的一切都是为了最初的目的。

炙热的台风

使用墨西哥摔技的El Fuerte同时兼是摔跤手和厨师两个职业。美轮美奂，新登场的人物能否成为玩家的新宠呢？

舞蹈的巨汉

靠皇朝功夫打天下的巨汉Rufus，是全新金鹰组织的首领。元素Kao视为对手。如此鲁口，其实力可见一斑。



当游戏上市后还会有大量的意见传来。此外在家用机版本上我还想做一些不同于街机的调整。

——角色之间的耐性也是以《II》为基准吗？

小野：是的，《II》中角色之间相互的克制或是专属优势都得到保留。在格斗游戏中，如果角色过于全能的话就会很无聊了。比如说“对方虽然用VEGA，但是看我用吉尔夫来搞定他”。像这样用一般的角色打败强力角色可以让玩家有很强的成就感。当然我们也有“用这个角色绝对赢不了那个角色”之类的设定（笑）。

——《全新角色都有个性吗？

小野：是的。但是我们不会设计出有悖于《街霸》格斗风格的角色。在格斗游戏中，即使将一个角色练得再好，也不能保证在对战中胜利。虽然这些角色从来没有在《街霸》中出现过，也许玩家初次见到会有些不适应。但是我想实际进行游戏的话不会有别扭的感觉。

——请问《IV》的系统是否也是以《II》为基准的呢？

小野：是的。6键以及8方向摇杆是必然的，连续抵消也依旧存在。此外我们还加入了一些全新的系统，也许《II》的玩家初上手的时候不大适应，但是玩过一段后就会发现其中的乐趣了。



侍看乱世出英雄 再现乱世武士魂

刀下留人免敌一死——“峰打”

在战斗时可以使用“峰打”来达到不杀敌而取胜的目的，而得以生还的对手有可能在之后的事件中登场，并使剧情向着新的方向发展。不过使用“峰打”胜利后无法得到对方的武器。



无刀武士不可小视——徒手攻击

一本作中在无刀状态下也可以进行战斗，徒手格斗比刀剑相向更具有战斗的意味，不过徒手战斗无法得到特典。另外在徒手状态下也可以使用“峰打”。



玩家身边性格各异的NPC

本作中玩家可以在3方势力中任意选择一方，所以游戏中存在着大量的NPC。他们所讲述的内容也许就是你选择势力的评定。



战国时代。物语发生在名为“板井天奈”的地方，掌管这里的是新兴大名藤森主膳。在足利幕府掌管日本全之后，藤森主膳消灭了曾经掌管板井天奈的堀家，成为了独霸一方的豪族。虽然势力庞大，但藤森家却树敌颇多，除了新兴势力之外，旧势力也企图复辟，此外领土内的农民、士族也与其不和。究其原因，藤森主膳上任后在领土内实行苛捐杂税，并大搞强化自己的军事力量，令彻底底民怨声载道，对其的反对呼声也越来越高。玩家在游戏中的选择将加入藤森势力，或是帮助旧势力，又或者为穷苦百姓贡献力量。

一代枭雄藤森主膳

在足利幕府建立政权以前，掌管板井天奈的是堀家。但堀家当足利家的幕府政权建立后，藤森主膳利用与足利家的关系伺机复辟赶出了这里，自己登上了大名之位。但是上任之后却不恤民力，不仅大肆增加税收，还将许多年轻人加入军队管制，弄得百姓民不聊生。生活苦不堪言。虽然反对对自己的呼声越来越大，但藤森主膳却没有丝毫收敛之意，不仅进一步增加税收，甚至还采用了镇压的手段对付民众。而此时势力堀家和准备利用这一点夺回政权。



CHECK UP! 前所未有的新系统 让武士之路前行无阻

在本作中玩家可以随意加入任意一方势力，所以游戏的自由度颇高，因此也加入了大量的新系统。其中最值得注意的就是“随时土下座（下跪）”。势力众多必然造成局势混乱，因此不必要的战斗随时可能发生。在战斗开始前或刚开始时有可能会出现蓝色的“土下座”标记，此时按下L2键即可对对方下跪。此举可以缓和与对方的气氛。达到和解的目的。当然，即使下跪也无法和解的情况一样会发生。



除了“随时土下座”之外还有“随时拔刀”，可以应对对方气势。

用新系统 体验武士生涯



侍道3

WAY OF THE SAMURAI 3

《侍道》系列最大特征便是没有固定的目的，游戏中玩家可以化身成为政府的鹰犬，也可以成为为百姓作战的英雄。在《侍道3》中，玩家将继续扮演无名武士，在“名垂千古”或是“遗臭万年”中做出选择。本作收录的武器超过了100种，日本历史上的人气名刀都将出现其中。除了刀以外，玩家还可以进行徒手格斗或是使用二刀流作战，甚至可以打造出“绝专属于自己的刀”不要等了，快用自己双手成就一代武士之魂吧！ □文/龙马

本刊译名	侍道3	发售日	未定
Spoke	价格未定	发售日	未定
动作冒险	蓝光	日版	1人
			支持中文

无双报道
2008 17

翻开半个多世纪前的那页启世录，
让我们一起来了解尘封的历史

矍铄智者 业界先驱 游戏机之父访谈

希望通过本访谈读者能够在这位对电子游戏界有着卓越贡献的矍铄老者有个大概地了解。他发明的“Magnavox Odyssey”游戏机，这是世界上真正的第一款家用游戏机，在业界极负盛誉。在本文中拉尔夫·贝尔对于高速发展阶段的视频游戏产业提出了很多“高层建筑”的看法。 □文/彩虹泪珠、黄/七曜

——听说您是1922年在德国出生的，您什么时候第一次到美国来的？

Ralph Baer (以下简称RB) 1938年8月，离水晶之夜[注1938年11月9日在德国发生的纳粹党徒精心策划的对犹太人进行屠杀的历史事件]只有三个月的时间，事态已经很混乱，我那时逃出来还是很幸运了。

——您刚来美国的时候对这里感觉怎么样？

RB 哦，我上过英语学校所以我会说英文。我上过英语课程，所以并不是我在这里无法和人流或者对周围的事情一无所知。来到纽约一个星期六，我就在一家工厂找到了工作。每天从早上十点工作到晚上八点，持续了两年。六个月后，我在地铁里看到一个正在看杂志的人。在杂志的背面写着“从广播和电视中挣大钱”之类的话。我很感兴趣，于是我从每周12美元的工资里拿出125美元来听相关的课程。我花了好几个月修完它，然后又上了高级班，毕业之后我就离开了那个工厂开始广播工作。我做的就是收东西、修理收音机、修理早期的电视机，在曼哈顿的各个地方架设天线。后来我又回到了我的地方，先是美国，然后是法国，在1943年。

——您小时候喜欢体育么？或者其他比如象棋、西洋棋之类的运动？

RB 是的。不过我不想把体育运动和棋类放在一起。我玩很多的棋，我想我玩过的那些游戏都是德国发明的，毕竟，如果你是个德国人的话，你会认为所有发明都是德国人做的。我也玩大富翁那样的游戏。我们都有过这些是德国游戏，虽然它们其实都是英国的[笑]，我们玩桌面游戏，下棋。在德国和来美国之后都玩。但我其实并不擅长。至于体育，上学的时候我踢足球，不过从来都踢得不好。

——您发明的第一个点式游戏是什么？是“Pumpkin”么？

RB 不，真正的第一个是个亮点而已。当我们看到那个点的时候，我们知道如何去移动它，于是我说，让我们同时显示两个亮点，让这两个点相互追逐，当一个赶上另一个的时候，就把赛道上

的一个抹去。”这个“追逐”游戏才是真正的第一款游戏。这台机器现在还在Astoria的动态图像博物馆展出，去年有上万的孩子们玩过了，很有乐趣。游戏用摇杆控制，

我制作了一个非常非常便宜的类似摇杆，并连接到游戏上，你可以四处追逐。如果你不是够聪明的话，你可以不断地避开追逐你的人，很激动人心。屏幕上就只有两个讨厌的亮点，但制造了一个有趣的挑战。

——说摇杆，它们是从航空工业学来的么？
RB 确实是这样，因为这个名字 joystick 本身就是从飞机上学来的。而且在早期的向量显示器上，50年代计算机驱动的向量显示器都使用摇杆来控制屏幕上点的移动的，所以摇杆并不是原创的想法。但用摇杆来玩游戏却是我们的原创。

——我们想到了利用电视玩游戏，我们想到了光枪的主意，这些都是原创的，在起初的12个月里。如果你认真读过我的书，你会发现我们只在这个项目上工作了一个多月，然后一个技术员就要离开，去参加更重要的军火项目了。然后这个东西[电视游戏]被搁置了几个月，我们才重新回到这个项目上，利用业余时间完成它。如果把前前后后的时间加在一起，发明电视游戏花了我们超过一年半到两年的时间吧。

——看来花了不少时间啊。

RB 精力很分散，所以才花了那么久。

——能描述一下您在Sanders开发第一款电子游戏的实验室的气氛么？

RB 我的房间很小，曾经是公司的图书馆，在Nashua的Caneel街大楼的第五层一开始的地方。你可以从电梯对直接进去。进去之后左转，你就来到了这个丁字大的、的房。我给了和我一起共事了一段时间的一个技术员一把钥匙，我把钥匙，除此之外任何人都没有，所以没人知道房子里在发生着什么。这层楼在

拉尔夫·贝尔 INTERVIEW

拉尔夫·贝尔的一生，是充满挑战、创造力和冒险的一生，作为视频游戏之父，他对游戏业有着“奠基人”的地位，也是其此生最伟大的“创造”。

我的部门，楼上，和任何人都无关，事实上，如果别人知道的话他们肯定会嘲笑的。

——让我联想另一个问题，发明游戏的感觉如何？在这一个通常比较严肃的军方项目下面去发明电子游戏？

RB 说实话，这是有点让人才有胆子的。我负责一个部门，这个部门[军事民用商品都很难想象，更不要说游戏了]。但你知道，我是一个喜欢创新的人，我想我做想做的事情。我的意思是，我负责一个相当大的部门，我当然也是有点特权的，对吧？我找来几个人，让他们做我想做的事情，没人需要知道他们到底在干什么。和我上级也无关。也就是在这三四五百个人中，有那么两个人不出现。所以我就这么做了。当我们拿到了一些看上去不错的东西后，我叫来了公司的总管，他看见了这些东西，给了我2000美元，我很高兴。一个月后，我在公司的总裁面前展示成品，我看见他拉长了脸，“你在乱搞些什么？”董事会那天聚在一起，都在看我的演示。但也有两个人非常支持，他们有话有远见，在一定程度上原谅了。“别再这么闹了。”我的老板，已经是好几年的执行副总裁。我很多次被人问起“你还在折腾那个东西么？”我总是笑笑不回答。

——不过你的专利以后给他们带来了很多的收入，是吧？

RB 你知道，当开始有收入的时候，每个人都跑来跟

幻想是游戏人的翅膀， 实践是科学家的天梯。

我说当初他们是多么的支持我。当收入源源而来的时候，我和公司负责专利的总管开始变成明星。

每个季度，公司都会有季度会议，和其他所有部门一起，看看各个部门的表现。我的授权收入总是比其他部门来的多，所以我总是正确的。那个时候，我开始离开公司做我自己的玩具和游戏设计。

我离开了原来那个部门，成为Sanders的第一个工程学生，后来成为洛克西德学者，我可以做任何我想做的。只要使带来收入，没有人会问我我在做什么。你知道的。

——是的，我理解对于一个人希望有创造性和自己的目标工程师生来说，自由是多么的重要。

RB 当然，过去过的二三十年我都过得很好，如果我在管理那个部门，也许我也会很快死了人土了。你知道，那些日常工作压力很大。你有很多责任。是的，所有的那些压力。当我的项目开始为公司挣钱之后，我在芝加哥，三藩市，蒙特利尔来回穿梭，在各地的法院去保护我的专利，为公司挣了很多钱。钱才是最重要的问题。

——很久以前我说过您的从1966年开始的公开文件，那些文件是关于您得到电子游戏以第一份专利的内容。我想您的事表明了保持一个关于自己工作的良好的精确地记录是多么的重要。

RB 哦，那是最重要的。

——您觉得对于发明家来说保持记录是很重要的？

RB 绝对的，从工作的第一天开始。即使只是草稿。只要你在干工作，你就要记录。如果你在建造电子游戏这就是好的。每一种东西都要被保留。记录日期，签名。如果你觉得具有特别重要的东西，让一个能懂你的人读一遍然后签名，写上“已阅，理解了，等等，名字，日期。”这会很麻烦很多不同。上了法庭记录可不算数，因为记忆不会出错。即使你做了最大的努力去做记录，我记得到自己上了一些事情然后下午去看记录就立刻发现自己完全是瞎扯。记忆不过就是那样，非常不可信。

——您这种作记录的习惯是从哪里来的呢？实践？

RB 对我来说，我是一个很有逻辑性的人。是的，我忍不住就会作记录。你知道有些人就随便作记录。我就是那种人，如果我在厨房看到地上落了一张纸，我一定收拾起来，我不能忍受。所以我从没有不记录我的工作的时候，当然这也要求所有和我工作的人。在我写那个巨型的公开文件的时候，我手下的部门已经有了将近五百人，他们每一个人都要作工作记录。主要还是因为军方这么要求。如果你为军方工作，你就必须保持日志然后签到，有时候还要别人反复查。这是契约要求的。

——所以一定程度上也是受了军方的影响。

RB 是的，纪律的移植成规，这是一件好事。

——我也这么觉得，您的记录就是让您能够证明自己的东西，显然。

RB 说得对，什么东西都在，你无法争辩。你可以看到12月28号我们干了什么的东西，别争吵，给我看一张记录于你说你所做的东西的纸，也许你一天或者一年做了类似的东西。我还没有看到雅达利的最早的文档。我知道发明了Pong游戏的Alan Adams有最原始的记录。他应该还保留着。他应该放弃那些，把它交给Smithsonian博物馆了，但他还是抵着不放。他还保留着早期他制作的 一些电路板，确实还有点，但不多了。如果你去查雅达利最早四到五年类似我这样的记录，你根本找不到。

——这显然是两个不同文化的问题，我觉得。他们是一路糙皮士，而你是一个穿着有素的工程师。

RB 这个。我比他们要老两代人了。我是一个有经验的，有秩序的工程管理人士，在过去的20多年里爬上去的。那些家伙才19、20多岁。Nolan当他们开始

雅达利公司的时候稍微老一点，26岁，但即使这样，他也没有这个层次的经验 and 远见。

——既然他们在谈记录的问题，理想您是专利系统的受益者，至少是通过Sanders的代理，他们是您发明的最大受益者。现在关于美国的专利体系有很多的扯皮问题，您觉得它现在可以么？还是需要修正？

RB 我觉得这个专利系统从来就不管用。

——你觉得从来就没管用过？

RB 没有，因为你看那些专利，四分之三都是垃圾。尤其是现在在网上搜索专利是如此的简单。你看那些东西，一个接一个的垃圾。真不知道这些东西怎么成了专利，把整个系统都阻塞，让那些真正有价值的东西过二年或者更长的时间逃不过那些见鬼的办公室。这是问题。第二，你从检查专利的人得到的回答很大程度上依赖于那个人是谁。我知道这个是因为我经常去专利部门，和我们公司的一个专利律师

讨论我们的专利的问题。有些检查人刚刚从法学院毕业，这是他们的第一份工作。他们一点经验都没有，其中一些人以理工工程师，另一些人不是。这完全是看专利的人而不同。比如审查我们第一个电子游戏专利的人。他很和善，我的专利律师坐在桌子对面，和他讨论各种问题，我去把游戏机带起来，一台10寸的黑白电视，很老的那种乒乓球游戏。我把游戏机和电视都接好了，但审查官根本不看，因为从原则上，他们不希望看这些东西。但不到半个小时，他就开始玩游戏了。半个星期的人都被他喊了进来，走廊里上下的人都被请来玩这个游戏。

——是的，没有什么比给人展示你做的东西更好了，事实上你从那里都不能准确地描述，你必须去展示

RB 就是这样，而且很少会有机会让你这么做。你要知道，这很有趣了（笑）“我也想看看，嗨，进来，看看这个东西”

——“来看看这个。”是的，我肯定他们显然从来没有通过任何类似的东西。

RB 没有，我们开发的这个乒乓球游戏，当我们的第四个，不，第五个乒乓球游戏1967年晚些时候诞生的时候，我们并不知道这个游戏就很好了。1968年我们在Teles Promoter上展示了游戏。二月一号，副总就来看看，然后总统也就来约了。都是重要的年月二月份的那场巨大的暴风雪，我们演示了乒乓球游戏。我们知道自己所做的一切么？不，我们把三种模式都知道了，包括一些外设，当然有光枪。我们本来可以早一些得到，得到我们需要的一切。但都是马后炮了，我们当时不能建造这些，谁又能知道乒乓球是所需要的呢？

——是的没错，Oaysey系统有很多的瑕疵和小毛病。

RB 他们完全不知道所需要的就是乒乓球这个游戏。或者在我看来，乒乓球游戏真是一个很好的游戏。玩起来很不错。屏幕的一边有个谱，玩家轮流

击球，尽量让对手无法回球。这真是一个不错的游戏，有这个

游戏，也有个

谱球游戏，但太难了。乒乓球和乒乓球就足够了。

——您觉得您为军方工作所经历促发了你的光枪的主意么？

RB 没有，当我看见那个亮点的时候，你知道，我是那种每五分钟就有一个想法自动会跳出来的人。这个就在我的基因里，不需要任何的创意为之。当然这个是我的专利，只有我才拥有。

RB 说您获得过军方的“神射手”勋章……

RB 是的，我得到过。我一开始是一个战地工程师，因为我有五英尺八寸高，而他们都有八英尺高，他们是坦克西人，在古巴，阿拉巴马人，而我是一个小小的犹太人。但我努力和他们用M1 样能够集中目标，所以我拿到了勋章。有一次我刚刚被拔了四颗板牙，一个军队的牙医干的。他拿着锤子，另一个人用榔头敲。我刚躺躺在在床上，我们这个团的少尉就冲过来让我“嗨，嗨起来，我们要去射击。”

然后他开着吉普车带我到了靶地。我的嘴痛得很。还要开枪，时不时会脱靶。然后他就把我拖走了，我不得不自己走出靶区。这就是军队。

——让我们回到光枪上来，所以您说您看见屏幕上的光点，是不是让您有感觉要去射击？

RB 是的。

——我猜这个样的想法立刻从您的头脑里冒了出来，如果它在那处射，射它

RB 没人知道这个想法的来源。向詹姆斯柯克当枪和光笔有关，对吧？当你把一个光感的枪对准屏幕的时候，你就可以确定你所指向的位置。所以我说这个念头是往后面移动。当距离够远的时候，就变成了一枪，对吧？放一个扳机上来，你就有了一把枪。我知道这个念头是从哪里来的，我的想法也许是从我的头骨里来的，我立刻就能看穿这些电视。

您怎么想利用普通的光电视作为游戏媒介的呢？这也和光枪一样简单的从您的头脑里冒出这样的想法么？

RB 这是一个很灵动的想法。我看电视问自己，我能用它做些什么？美国有四百万台电视，其他地方还有四千万台，而我能做的就只有愚蠢的B、7、9这些频道。如果有个好天线的游戏。如果运气好的时候，也许我能收到公共频道2，不过我不喜欢我看到的東西，我能做的就是把这个该死的电视关掉。但无论如何，它是一个相当复杂的显示设备。这么多人都看电视的原因无非是因为大量的购买电视造成很便宜的商品。如果我能做到在其中百分之一的电视上加上什么点，也有四千万了。这作为一个商业目标有什么不行呢？所以我想了这个问题，然后说，也许可以回来玩游戏。太好了，第二天早上，我在办公室写下了那四页纸。如果您读了第一页，您就知道也是很简单的，因为我一开始把它描述成一个显示系统，某种半用户界面的词汇。而到了段落落的末尾，我说，拉倒吧，让我们把它称为LP

Let's Play（让我们游戏）。

——在您发明第一个电子游戏之前，有没有其他将电视用作接收了接收了电视节目以外的其他应用？

RB 有，在军方，他们修

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

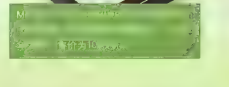
修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。

修一个坏的电视机，然后他们修好了它。



改了一些电视机。比如，有一个我玩过很多次的德国专利，他们在电视上显示一个点，这个点代表他们发射的导弹的运动。屏幕上还有另一个点，代表你要集中的坦克。所以他们用电视来模拟仿真模拟。但没有人想到在家用电视上为个人的日常使用来这样做。这才是想象力巨大的飞跃。用大家那四十万台电视为他们做些什么。

是，我想这很重要。使用普通的家用电视……RB 对，这就是原初的想法。

——开始的时候您把这些游戏叫做“TV games（电视游戏）”，您知道“video games（视频游戏）”这个词的来源么？

RB 它们一直都叫电视游戏，我不知道谁发明了视频游戏这个词。这个应该是街机时期发生的事情，73、74年左右吧。没有人把一开始的Pong叫做视频游戏。没人听说过这个词。有人发明了它，也许是雅达利。也许是Baby-M dway

——也可能是个记者，报纸……

RB 是啊，谁知道呢，有可能是个记者。对我来说，这个词也很有意义，因为视频这个词现在用来泛指任何的屏幕上的图像，尤其是移动的。但这并不是它的来源。一个视频信号是很特别的的东西，它用来将光栅扫描的电视。

——是的，如果你在字典里查视频这个词，它确实是这么定义的，只是电视

RB 对，但随后它变得广泛起来，就像人们把电视机称为电视。这总是让我困惑，我的神经感到被咬噬般的痛苦。这东西不是电视，它是个电视接收机，对吧？然而电视这个词突然就变成了电视机的总称名词了。一样的，视频这个词也变成了一切被显示的，尤其是在屏幕上被显示的图形图像的总称词，不管那是个LCD屏幕，还是个等离子屏幕，还是个真空显像管。但都不是它开头的意思。

——直到最近，人们都一直认为游戏主要是孩子玩的。我想知道的是，当您第一次发明游戏的时候，您是否有孩子还是成人开发游戏的概念？

RB 没有，对街机射击对于任何年龄的人都是有趣的。而且，如果您记得，早期的游戏都是双人的，所以这是个家庭互动，父子，母女等等。

——所以从一开始，它就是多个年龄的？

RB 是的，谁去管电视？全家都看电视，对吧？所以游戏这个词意思就是家庭的游戏，虽然从来没有这样定义过。

既然您提到了这个问题，我从来没有这么说过，这很自然，不是一个人在他的小屋里看自己的电视，而是我们很亲近的有一个大电视在家里，这是全家的事情。游戏设计的方向在我看来自很自然就是这样（全家同乐的），甚至不需要去刻意考虑它们是不是全家的游戏。——您的孩子知道您在60年代关于游戏的工作么？

RB 是的，当我们有了越来越多的成品之后，我通常都把东西带回家件测试。这当然又是严重违反军规规定的。我不但做了，我还有时候把实验室的技术员带回家，让他们在我家干活。这更不可以了，但不泄漏的事情不会有什么危害的。（偷笑）

——您的孩子喜欢您做的游戏么？

RB 当然，我们在实验室里玩，孩子们玩游戏，他们觉得游戏不错。但我没觉得我发现他们有任何的密



美国总统约翰·肯尼迪与参议员帕拉杰·贝尔福莱。

戏狂热。

——您觉得他们影响到您的设计么？

RB 没有，一点都没有。

——您孩子追随您的脚步成为了工程师么？

RB 我的大儿子是。他将非常精巧的光电设备放进了卫星。如果您记得前几年有一版有效微推由陨石的卫星的话，他的光学器件就在上面。他是一个很不错的工程师，很有天赋，想象力还行，不过离我还差得远。（笑）小一点的儿子是盐湖城的首席检察官助理，我女儿很有创造力，艺术性的。我们都很不错。我们都不是真正的游戏玩家。我不是玩家，我喜欢做游戏因为喜欢设计，一种概念或者设计——您喜欢创造的过程

RB 我喜欢创造的过程。我还不是一个画家，你要知道，肖像画家，或者画家。真的，我做的是种艺术形式。工程师的那一部分也是艺术的一部分。但当你做了五万东西之后，大多数您的作品都是您之前已经做过东西的某种组合。但游戏的概念却总是新的，总是新鲜的。我喜欢这样的东西。

——虽然您不是个玩家，您有特别喜欢的游戏么？

RB 我都不玩。最近我买了个XB0X360。我们玩一些赛车游戏。当然，我控制不来那个漂亮的杆杆，

我是会撞墙，没办法控制方向。过了大概15分钟我就放弃了，我说了它吧，我受够了。（大笑）还有最近有人跟我玩了一个PS2游戏，某种开船的游戏。我总是撞上码头或者障碍物，就没办法控制好。在我这个年纪，反应慢多了。我的眼睛也不如以前好

用了。所以我没办法玩那些游戏。

——那么您以前时候喜欢玩游戏呢？比如雅达利，时期？

RB 哦，开始我是的。如果您读了我的书。我作了一个雅达利2600的外设，Kid Voo。2600通过程序控制这个设备的开关。这是人类第一次有真正的音乐，你知道，真正的语言在电脑的控制下从磁带上发出来。我喜欢这个机器上的游戏。雅达利时期结束之后，任天堂？我玩任天堂只是因为它们侵害了我的

权利。包括了‘你记不得Robby？那个小机器人，或者那个时候你太年轻

——我记得

RB Robby能做什么？它看着屏幕，3-4英尺距离开外，然后接受命令——光信号的命令——从屏幕那里来的。然后它会抬手，放手，转头，都是依据，怎么呢，我有一个专利，——视频调制解调器？

RB 它很类似原始的视音频调制解调器。他们侵犯了我的权利，我们有没有追究呢？没有，因为那个的像这个游戏的销售都还很少，不懂得。同时，他们还在产生这些侵权的游戏，我开始起诉。最后他们开始妥协，但后来又没有，反而决定起诉我们。他们打了纽约一个很厉害的律师事务所来起诉我们误导专利局，犯了侮辱联邦罪。但在纽约的联邦法院他们却无法提出证据，他们输了官司，官司了结了，他们名义上赔了大概1000到1200万美元。

——就是这个时候他们开始和Willy Hignbotham（物理学家，位于纽约长岛的美国能源部布鲁克海文，国家实验室的负责人，1958年设计了一个能在东海岸上运行的互动网球游戏，供参观实验的游客尝试。）联系进来的？

RB 是的，他们开始把他当作一个证人。Hignbotham干了什么？他在示波器上做了个小游戏，很多的工程师在他之前都那么做，包括我在内。那是很自然的事情，你知道。老式的示波器那个方面来说是很有创造性的，因为它们都有可控制的轴轴，通常可以达到任何的广度，同时也有一个可以聚焦的横轴。现在，很多示波器的横向扫描都是机器内部的扫描发生器自动控制的，你可以每秒百万分之一秒，十万分之一秒，或者每秒扫一次。但在老式的示波器上，你可以随意水平移动光点，所以基本上你就有了一个横轴坐标的显示

——您可以指向屏幕上任何您需要的地方。

RB 所以用那个东西来玩游戏是很自然的事情。他（Hignbotham）玩游戏用的DuMont示波器，我家里的实验室有个一模一样的。那个时候就只有那样。他用的是个模拟计算机模型，在那个时候值几百万美元。他做的全部都是这些了。他拥有全部的仪器，有示波器，他做了个很有趣很有才能的设计，也很有乐趣。那么，他有过想从那里生产产品么？没有，他把这个东西考虑成可以在电视上玩的么？没有，一个都没有。法官当然认识到了这一切，于是说“都是胡扯”。同时，这件事情之前谁听说过他？



——您有没有觉得如果不是卷入这些专利纠纷,在过去的二十多年里您可以有更多的时间去发明和创新?
RB 不,我压根不怎么这么想。因为如果您把把这些计划在法庭内外相关的时间累加起来,也许根本不会有几年吧。

——所以它并没有占用您太多的很多时间。
RB 没有那么多。这是很重要的时间,但没那么多。同时,就是我在三藩市金融区和律师一起沿街去法院的时候,我也没有停止思考其他事情。

——您怎么看待游戏开发商从80年代到现在在视频游戏上的统治地位?

RB 我觉得他们配得起这样的地位,因为他们投入了大量的时间、精力、努力,才能以创造性。把消费电子从50年代起禁止给了日本是我们自己的错误。他们现在在这个方面是如此有统治性的优势。想想这个问题。当我从战争中回来,RCA掌握在Sarnoff手中。前工程,HP在Hewlett和Packard控制,都是工程师。IBM也被工程师运营着。60年代中期发生了什么?这些人走了,退休了,去世了。然后RCA做了什么?他们留下了Hertz,买这个买那个,他们有什么推动新的开发么?他们有自己的产品的开发中投入资金么?没有。他们只是把东西转移到可以提供更廉价劳动力的地方去生产,把所有能力都送出去了。后来我们都知道了,我们没有任何生产力了。元器件生产的能力在组装收音机和电视机的工厂中成长。在你发现之前,设备齐全的很有才气的工业在日本成长起来,15年后,它们又转移到了韩国,因为日本的劳动力也变得太昂贵。不过10年之后劳动力价格将不再是问题,因为自动化的工厂解决了问题,所以现在你可以在任何地方生产它们。但是谁建造了那些自动化工业机器呢?我们?我们怎么处理这些设备?都被运到了海外,这简直就疯了。这是彻底的傻瓜,但愿意相信能转回来。

——去年获得国家技术奖章的感觉如何?

RB 这个,这个对于技术家来说就是诺贝尔奖了。这是你在这个国家里因为技术工作能得到的最高的荣誉。所以当然我兴奋得很。这是一个意外的惊喜,差点搞哭了我在这个地球上存在。你知道,我快85岁了。我真是太幸运了,在这个年岁上遇到那样的事情。虽然我还坐在工作台上,我还要做东西。很少有人在这么年纪的人还能这样了。他们都要都去搞什么重要的事情去退休搞什么。

——您有没有想过设计一台电脑?或者进入这个行业?

RB 是的,事实上,我们设计的游戏机两者都是。我直接指挥我们制造的机器就是一台个人电脑和游戏机的合体。事实上,我们离这个目标很近。我们几乎克服了所有的资源总接受我的人的设计。我们的方法可以设计一台个人电脑和游戏机,我们感觉到那个时候其他别的都要让,比这的也要好。可惜它失败了,我们非常清楚成功。

——您最近一次玩乒乓球是什么时候?

RB 不久前。在我儿子Mark的家里楼下。他家里什么都有,包括体育器械的器材。他,他妻子,孩子们,他们也都是体育爱好者,都很喜欢运动,都喜欢自行车运动。他们还有一个乒乓球桌,我和我孙子在那里玩。乒乓球我依然打得还行。我有点乒乓球打得多,但已经好了5年了,你要知道,这很难。现在我感觉比5年前还要年轻很多。我可以运动了,虽然持续不了太久,但可以运动。你看不出来我85了。所以我可以打乒乓球,但不能太久,我会累了。(笑)

——您认为真正的乒乓球比您的视频游戏版本要好得多吗?

RB 这是不同的乐趣,但确实很有趣。说到乒乓球,再讲个题。Nolan Bushnell:麻省理工学院学生,历史上第一部街机(Computer Space)设计人,电子游戏的第 代表作(Pong)的制作者,雅达利公司的创立者。有这样一个抱怨“您在屏幕上,又没办法看到分”,我的回答是,我们打真的乒乓球或者网球几百年了,我们怎么在真实的比赛中得分?你比不过几片清晰的喊叫声,对吧?没人需要在屏幕上有任何的得分。这真是一个不确定的副产品。用66、67年的科技我根本不可能在屏幕上做到(显示分数)。但这对玩一个有趣的网球比赛也无所谓,你把比试喊出来就是了。真正的愚蠢是 现在想来都不可以说我们没有任何的声誉。是的,这是一个巨大的吸引力,附加值,他们在游戏中当中你击球的时候加上了那么慢“的一声确实让游戏更加生动了。现在回想起来为什么我们没有想到这一点呢?我无法相信我们没有给游戏附加声音。部分原因是我自己从来不想没有一个真正的游戏玩家。这个兴趣只是随着我在这一方面的工作才慢慢增长的。

——您现在还在游戏开发公司保持联系吗?您还为您们的研发工作提供帮助么?

RB 是的,很多公司都会经常来我这里。其中很多都对我提出“视频游戏开发计划”感兴趣。(我的设计远超越于大家的想象。)但是,目前还没有人和公司真正为这个计划进行投资。



1 美国国家技术奖章 EXPRESS

2007年,拉尔夫·贝尔获得了“国家技术奖章”这项殊荣等荣誉,这是一项怎样的荣誉呢?让我们一起来了解一下。美国国家技术奖章由美国国会于1980年设立,1985年首次颁奖,该奖是美国的最高技术奖,由美国总统颁发,由美国商务部长颁。每年授奖一次,每次获奖人数不超过10名。美国国家技术奖章主要授予那些具有原创性、创新精神、并在提升国家的全球竞争力方面有杰出贡献的个人与集体,以表彰其在促进技术创新、经济增长、改善生产力水平以及到美国国家经济成长和未来发展取得的突破性贡献。

授奖人由推荐产生,评选工作由美国商务部承担,该部“生产效率、技术创新与技术项目奖励办公室”负责具体工作。评选出的结果上报美国国会,由美国总统最后作出决定。包括2009年度得主在内,目前已有一百多位个人和十几家公司获得了这一荣誉,这是一项门槛极高、评奖要求极其严格的奖项,能获得这一荣誉者,可以视为是美国国家颁发的终生成就奖。对其一生的卓越贡献给予肯定。2007年8月9日,美国总统签署了2007美国COMPETES法案,该法案对“技术创新法案”的第18节进行了修正,将该法案更名为“国家技术创新奖”。

2 奥德赛 (Odyssey) EXPRESS

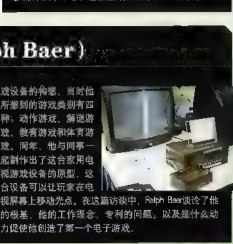
1972年发明家拉尔夫·贝尔设计出了第一台家用的电子游戏设备——Magnavox Odyssey。它是从Ralph Baer的Brown Box家用电子游戏原型机发展出来的,这是世界上真正的第一台家用游戏机。售价为100美元,并曾有过超过20款游戏,其中包括网球、棒球、射击、捉鬼捉鬼等等。但这个东西实在是有点超前于时代,而且售价昂贵,消费者认为这个东西只是使用在Magnavox公司生产的电视上,结果销量很差。不过即便如此,拉尔夫·贝尔凭借此设备依然在美国电子游戏历史上占据了一席之地。不久之后它配备上了一个漂亮的光线枪,这台主机成为第一台家用的商业电子游戏系统。

4 拉尔夫·贝尔 (Ralph Baer) EXPRESS

拉尔夫·贝尔是电子游戏之父。想要了解这个家伙?那么做第一件事可以用作证明的文案——一定是他的还要早于他。这位已年近九旬的老人一直都是位伟大的工程师,从他在荧光屏上显示出的第一个亮点开始,他工作就一直以严谨著称。事实上,拉尔夫·贝尔是家用电视游戏的真正鼻祖。他参加过1921年,1951年从事电视机制造工作。当时他就认为电视不该只是做做简单的东西,而应该有更有趣、更诱人的互动娱乐性。在交互媒体领域它同样拥有无可限量的潜力。1965年,贝尔利用在纽约公交车站上等车的时间,写下了关于世界上第一台家用电子游

3 雅达利 (Atari) EXPRESS

雅达利当年推出的雅达利2600是公认的第一个最成功的商业化的专为游戏机设计的第一个主机。从1977年10月发布至今已经经历了30个年头。这款游戏机在长达170个月的生命周期,于1982年1月1日停止发售,一共售出了3000万台。它确定了一个主机、分离的控制杆、可更换游戏节目卡带,此结构被天空的PC机是此架构的雏形。初期的主机相当简陋,主机内存也不太多。而此平台发展后革命,它的高效能已经远远超过了,向更真实化的画面发展。而在此后的XBOX360与PS3上它已经不再单纯的是一款游戏机,而是希望成为每一个家庭的多媒体娱乐中心。包括游戏、音乐、网络等等。



功夫大熊猫,

中华武学
搞笑登场



熊猫阿波(Po)是中国面馆里的小伙计,也是和平谷里公认最懒的动物。虽然天天做梦都想当功夫皇帝,可他天生懒懒好吃的性格决定了其碌碌无为的命运。于是在别人眼中,熊猫阿波就是个一无是处的无名之辈。某一天,当强盗入侵和平谷,谷中的动物会选举办武林大会,选出一位武林高手带领大家抗击外敌。听说比武大会的事之后,阿波非常想去看看热闹,于是自制了“火箭飞椅”想要飞到现场。没想到阿波的这个大胆发明还真管用,把他带到了比武擂台当中……和平谷中的先知在看到阿波之后大吃一惊,而接下来要说的话更是惊倒在场所有高手。原来这个懒懒的阿波,竟然就是肩负拯救整个和平谷使命的“救世大侠”!于是,谷中的功夫大师们可有点头疼了,要想让阿波成为旷世武林高手,那肯定是件不容易的事。阿波也要面临前所未有的考验…… □文/外道

KUNG FU PANDA

本刊连载 功夫熊猫

Activision 49.99美元

2008年6月3日

动作冒险

DVD-ROM

美版

1人

360.B



1 | 阿波的白日梦 Po's Dream

在和平谷的镇上,原本的和平安静被邪恶的邪恶势力所打破。显然,我们需要一个英雄来拯救这个村落。忽然,一个头戴斗笠、满身风霜的熊猫勇士出现在了镇上的广场上。看着大家惊愕的神色,熊猫阿波赶忙上前去询问状况。从村民的口中,阿波得知,如果熊猫勇士已经加入了,镇上正在任意地毁灭。同时,村民还告诉了阿波不少游戏的操作方式和基本设定:左摇杆和十字键都是控制熊猫的移动方向,右摇杆是调整视角,X键是轻攻击,Y键是重攻击,A键是跳跃,连续两次可以二段跳,B键是发动气功攻击,T是防御,RT是调整视角看上前方。

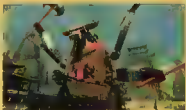
小镇里到处都是隐藏着金钱等需要收集的东西。例如包子、面条之类的食物是用来补充体力的,以着淡蓝色光的点是补充气力的,金钱可以在过关之后购买能力以及升级,而像玉璧、花篮之类则是100%完美通关的必要收集要素。



练的地儿,这里不需要什么操作技巧,熊猫自己会应付的。这关的敌人还真不少,最后,这帮野猪还是没能取得过阿波的帮助。不过就在熊猫沾沾自喜的时候,一个体型巨大的豹子站了起来,熊猫阿波顿时吓得魂飞魄散。只见他转身一跑,躲开了。怀里抱着个问号,依旧是个面瘫,没吭声。

2 | 龙勇士之旅 Tournament of the Dragon Warrior

豹子入侵和平谷之后,村民们决定举办比武大会来选拔继承人上去对抗邪恶势力。熊猫没有能力去参赛,于是他开始想办法要混进比赛现场。在利用期间床铺过桥,112之后,熊猫发现一只小兔子正在被四五头野猪欺负。在经过一番思考之后,小兔子求救了,并且跑到旁边的一个巨亭旁等候,此时的弓箭可以使用了。阿波把杆可以控制弓箭瞄准,按RT键力发射,靶山上的那些紫色的点都是野猪的弱点。熊猫可以爬上去了。来到左边的平台上,熊猫又发现了只被野猪欺负的兔子。而这个兔子在获救之后也是跑到了旁边的弓箭架,此时我们需要再用弓箭把对面柱上的野猪全部射死。接下来就是攀爬上对面的桥,并且一路向左



翻过一道新墙。到了这里之后,熊猫学会了在前进过程中按B键可以向前进。等到了尽头又是一个被野猪欺负的兔子。最后由于帮助它,次吧。不用说,最后又是操作弓箭去射气球。再次上桥后,连续几次高台跳跃,经过“花银子”跳下高台来到一个巨大的鳄鱼嘴里。这个巨大的鳄鱼嘴不停地开一合,似乎根本没有冲过去的时间。虽然身刚跳进去就被大口吸住了,此时画面会提醒你快速进入点B键,最后来到场地的中间的椅子上,熊猫要开始一场伟大的工程,制造“火箭飞椅”画面一转,我们来到了比武大会的舞台上,此时我们控制的是老虎BOSS的打法(和《战神》类似),就要按照提示来按键,如此反复三次就取得胜利。





在神秘的博物馆中， 叮当变身秘密特工！

克拉克在《瑞奇与叮当》是一个不折不扣的配角，但是就像星爷的电影一样，红花也需绿叶配。于是克拉克就像吴孟达一样，成为了“游戏中的配角，玩家心中的主角”，而SCE也适时地看到了这一点，为其量身定做了《特工克拉克》。

□文/龙马

PSP	译名	特工克拉克		E
	动作冒险	SCE	39.99美元	
	LMD	美版	2008年6月17日	
			1人	416K

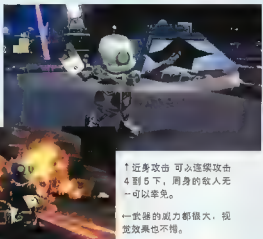
特工克拉克变身机械007

POINT 1 攻击方式

攻击方式共有三种：普通攻击、特殊攻击、背后偷袭。本作中可以使用多名角色，但是普通攻击全部为近身攻击，面对只会远程攻击的敌人近身战斗是个不错的选择。所谓特殊攻击也就是武器攻击，但所有武器都有弹药限制，会显示在屏幕的左上方，不过有很多带有英文字母的箱子，打破后即可获得弹药。背后偷袭的前提条件是对方没有发现你，从后方慢慢接近敌人，到达一定距离后按“□”键，之后按照系统的提示依次按下按键即可，不过在按键提示的下方有一个进度条，要在此条全部走完前正确按下所有按键才行。

POINT 2 武器介绍

游戏中的武器会随着角色的进度自动升级，不过并不是所有武器都是用攻击的，有些则用于消除机关方面。在使用时可以长按△键进入武器选择画面，也可以轻按△键按顺序切换。当无法前进时试着切换武器看看，如果场景中出现了被红色圈或是灰色圈锁定的物体，则表示要将该物体破坏后才可前进。



POINT 3 单挑战斗

单挑战斗类似于斗技场，也是在一个有限的范围内作战，不过对手都是BOSS级的怪物。对方的生命值在屏幕下方显示，在屏幕右侧有一个变色的白色槽，这个槽是敌方角色终极武器的能量，当能量降为0后移动到地图中“X”字形发光的地点即可补充。单挑的时限有可能会大量减少，不过此时BOSS是不会进行攻击的，大可放心。



POINT 4 从敌人身边潜入

某些关卡中敌人数量较多而且也很强，此时系统会自动进入潜入模式。具体方式和音乐游戏一样，按键会按照从左向右的方向运动，在右侧有一条逆线，上下各有一个三角，当按键与逆线重叠时按下即可。如果按键后面连着一串白点则表示要长按△键。一般的潜入由于敌人不知道玩家的存在所以不会攻击，但是某些关卡的潜入是在机关重重的房间内进行，这些机关有可能会主动攻击玩家。此时会有一名NPC和玩家配合，按键成功后NPC会帮助玩家抵挡攻击，反之就会挨打。

CHECK! 游戏中的小技巧

- 在竞速模式中我们不必主动攻击来增加自己的得分，我们只需要，不要偷猎，而且滑行躲避和跳跃是平行的，可以利用这点让他自己撞上障碍物，其他时间躲避攻击即可。
- 潜水一般都是在关卡中潜行的，失败=再次，不能前游游速还是，但是敌人会攻击你，当生命值降为0后就要重新开打。
- 在潜入模式中，虽然会得到一些奖励，但是潜行的时候出不到多少的，如果潜行中不要主动攻击按键还要达到一定的，攻击力，攻击力越高有按键。
- 使用武器时，如果敌人会攻击你，所以你要小心，不要被敌人攻击，如果敌人攻击你，不要被敌人攻击，如果敌人攻击你，不要被敌人攻击。
- 在潜入模式中，我们可以用武器来攻击敌人，但是实际上可以利用克拉克的武器来攻击敌人，有些场景中有些物品是可以破坏的，有些场景中有些物品是可以破坏的，有些场景中有些物品是可以破坏的，有些场景中有些物品是可以破坏的。
- 游戏中有些物品是可以破坏的，有些场景中有些物品是可以破坏的，有些场景中有些物品是可以破坏的，有些场景中有些物品是可以破坏的。

POINT 5 竞速战斗

通常为射击竞速。这里敌人的攻击方式多种多样，有发射地雷的，有投掷炸弹的直升机，还有投掷巨炮的巨汉。从空中袭来的攻击和地雷在地图上都会有提示，看准后躲开即可。在竞速中玩家只能向后方投掷武器，无法攻击空中目标，虽然该模式中也有弹药补给，但是子弹的上限为8颗。在竞速过程中地面上的障碍很多，撞上一次会减掉5的血值，此外还有很多需要跳跃的部分，一定要看准时机从跳台的中间起跳，掉下去后直接Game Over，一切都要重新开打。

POINT 6 斗技场

这里的战斗模式为在一个很小的地方，抵抗住敌人一轮又一轮的攻击。在屏幕右上方会有数字提示，比如“2/7”，其中的“2”为目前敌人进攻的次数，“7”为总次数，抵抗住敌人的第七次攻击后即可完成任务。斗技场中会定时出现生命值和弹药的补给，但是生命值的补给间隔时间较长，当敌人大量出现后最好移动着打。每一次斗技场出现都会有多个任务可以选择，内容大同小异，可以未完成直接退出，但是流程过后直接进入的第一次斗技场战斗是必须完成的。另外某些任务中对使用的武器有限定，用其他武器消灭敌人无法完成任务。



CHECK! 自动升级系统

角色和武器都可以自动升级。消灭敌人或打破箱子，这样就会出现宝箱，打开一定数量后角色的体力和武器攻击力都会上升。在关卡后克拉克的体力会有所恢复，在关卡中击败敌人时，如果长时间使用一种武器，那么一定数量的武器攻击力会提升，这是击败敌人都会提升。

《乐高印第安那琼斯：最初冒险》是由著名的玩具厂商“乐高”(LEGO)和游戏发行商卢卡斯艺术(LucasArts)。开发商Travellers Tales联合开发的一款登陆全游戏平台的动作冒险类游戏。并且每个平台的剧情和关卡设计都是一样的，只不过在细节设计上有些小区别。游戏主要以解谜为主，战斗为辅。

游戏小常识

本作的战斗更加强调枪法和投掷物品的作战。例如很多BOSS都不是直接肉搏就能打赢的，都需要运用技巧，都必须利用周围的环境才能将其打败。在控制某些NPC的时候，玩家会发现他们可以爬得更高，能射穿这是他的特殊技能之一，而每位NPC都有自己的特点。

还有些NPC体积小，可以钻进去到该处听不到的地方，画面非常的漂亮，只是场景中元素之间的衔接还有些问题，而且视角有时不太正常。有时容易挡住机关或者影响解谜操作，但是画面确实不错，总体来说是一款相当出色的作品，人物的塑造十分清晰，而且都有着各自的口头禅。游戏中乐高元素在关卡中的表现，虽然手法有些特别，乐高游戏特有的风格也在这里得到了完美的保留。

BOSS战指南

1 Pursuing The Ark

这关的BOSS直接打是无效的，需要将旁边的铁闸组合而成，然后跑到BOSS面前，他会打到铁闸上燃烧，然后会有一架敌机增援，此时射下飞机，扫射增援汽车，又会出现一搜敌舰，再次将其击沉后BOSS即可。此三次即可。

2 Shanghai Showdown

这关一开始将四个监狱扔到船上，后获得解药，这时会有一个无数的BOSS出现。拉开大闸后获得武器，将两旁的铁闸放下，然后跑到里面用机关打他即可。

3 The Temple of Kaa

这关的BOSS，当他还只剩一滴血时，他会在场景中央的火边跳来跳去，一接近，他就会往另一头跑，如此反复，直接打他当然也没问题，如果实在打不着他，就可以去抢一顶敌人的帽子，然后当BOSS连采个红方块上后，立即去大石像边的神像朋友那找，这样红方块上会喷出火焰将BOSS烧死。

4 Free the Slaves

这关的BOSS一开始是怎么打都不死的，需要用小孩钻洞尾上去先赶走红衣服的小孩，然后找到搬手修好升

CHECK! 游戏进阶技巧一

这是游戏最关键的技巧讲解，请耐心观看。先谈主角琼斯，他的特技是鞭子，这个特技主要有三个用途：一是在有光圈的平台处使用，用于跳跃超近距离的平台，这是就算跳跃能力再强的角色也比不了的，算是弥补琼斯跳跃力超群。第二是用鞭子拉下有孔的机关，这个一般也会有光圈指示，机关般位于壁上方或者顶上，需要看清楚。三用于将近处的物品拉到自己身边，这个一般用于需要长途搬运，且中途有陷阱无法直接到达的地方，人走过去，然后再把物品拉过来。再说场景，本作中每个场景里物品绝大多数都能破坏，这里面一般有钱袋、工具和解锁关键道具，所以请各位耐心将破坏进行到底。每打获得一个关键道具后，在其对应的地方都会出现白色箭头的提示，将道具放到上面就可以启动机关。在很多场景里是建筑被破坏以后会出现跳动的情况，这时需要选择确定键将其重组，这时会出现奖励金钱、隐藏物品或关键道具。

CHECK! 游戏进阶技巧二

很多时候需要借助道具的方式组合出梯子或把手，还能组合出旋转开关，推动机关等。游戏中有些机关不是直接用的，拉住后往上爬也许会开启机关。还有些地方需要和NPC两人或者以上者一起拉绳索或合群机关。游戏中如果看见悬空的道具就需要找到搬手去修好才能启用，常见的有发电机、飞机和摩托车。还有一些机关和隐藏宝物都是用机关出来的，在游戏中经常能见到一尊尊的神像，对他进行是不起作用，需要打死敌人后获得他们的帽子，换上后参加聚会出道具。有一种九格的谜题，这时需要蓝色反光板，就会出现连续四次的光闪，按其顺序重击激活即可。游戏中抽到的长枪和刀可以当作武器使用，当拿着它们的时候附近出现蓝色的靶子，那么就表示可以投掷上去后启动开关。

INDIANA JONES THE ORIGINAL ADVENTURES

随机，连续战胜他三次，成功后BOSS会自杀转回带，并且用石头砸出来。

这时再炸掉他三次即可。

2-6 Battle on the Bridge

当BOSS飞身出现爬上铁索其前，当他把玩索吸住以后，就立即接三角机关人，上前去打他一下，他就飞起来，然后打倒敌人获得刀，再来砍断两根黄色的吊桥，一共有三个，也就是说再如此反复三次即可的敌人。

3-4 The Hunt for Sir Richard

此关最后需要开始追击BOSS，从南方方向追击即可，三次以后他会上



后，再将他打倒，他拿到到场景右上方上会驱动打。

3-5 Desert Ambush

此关的BOSS开打后是无敌的，需要引到沼泽边去炸掉物品出现地雷，然后引到三个诱饵坑上去，炸掉它三次即可。

本外译名 乐高印第安那琼斯：最初冒险

Travellers Tales 29.99美元

2008年06月03日

制作导演

HD DVD

美版

1人

715K





↑超前卫的赛车和迷幻般的赛道是原作最吸引人的地方，只可惜本作并没有将这些精髓之处表现出来除了速度感之外与原作“毫不相干”。

本片译名 极速赛车手					
Warner Bros		29.99美元	2008年5月6日		
SPG	卡带	美版	1人	512Mat	



* 乱数系列中最著名的合体模式在本作中再次登场演出，高达与尊者高达极具魅力的最终合体必杀技 究极石破天惊拳。



PSP 战略模拟	本刊译名	超级机器人大战A 携带版			CERO A
	Banpresto	6615日元	2008年6月19日	1人	
	JMD	日版		394K	

PSP因机战再度风起云涌；昔日名作于掌机热血复燃！

超级机器人大战系列的历史可以追溯到GB、FC时代。依靠知名机器人动画角色的魅力打响了名气，此后一发不可收拾，各大平台上遍地开花。从SFC到PS再到PS2，从GB到GBA再到NDS，机战系列的游戏无处不在，现在继PSP版的MX后，本次又在PSP上推出了GBA版机战的移植作品。本作不仅保留了GBA原版的风格，更针对PSP特性做了加强，让你感觉原汁原味的正统机战游戏。其实这么多年来，机战时代在发展，游戏也在不断的变换，但机战游戏却没有发生根本的变化，始终是老套路。这次在PSP上发售的本作 移植于GBA上同名作品。与GBA原作相比，系统方面有部分改进，但核心玩法和关卡 完全相同，可以说是一部廉价的复刻作品。

机战A是当年GBA上的第一部作品，可谓元老级的名作，有着极深的人气，所以本作从公布就能吸引了许多玩家的视线。在笔者拿到游戏后，发现这次机战系列各位编辑为了 方便玩家的考虑。首先说说画面，机战A的画面由于不像后来机战那样将机体做成了立体化，但全机甲的机体图却如灿烂鲜亮的发色，让人印象深刻。确实越过了时代的关卡，在画面，确实是PSP系列的特色，机体的设计，除了PSP版本之外，还有部分完全重新制作。除了由于技术和硬件上的限制，机体图上没有毛边，色彩鲜艳，但激烈的战斗画面而言，可以说比目前掌机机战中最优秀的。背景层次很强，非常具有魄力。战斗技巧保持了系列 受最高

的魅力，不得不说的是，现在的机战普遍吸引玩家的要素就是战斗动画。对于战斗画面有像街机 这种集中不足，相信应该是BANPRESTO又有重新制作动画，而是将PS2版本的4 3画面强行拉伸所带来的结果。本作可以关闭战斗动画，虽然说这种设计对于战斗动画的制作人员来说有点无情，但毫无疑问，相比GBA版来说这样的设定大大的节约了机战的时间。

本作的音乐同样十分优秀，更令人留意的是加入了战斗语音，这个超热血的战斗画面配合得天衣无缝，再加上PSP本身有着很强的音频播放性能，所以音乐不仅有着而且有着，在游戏中经常听到令人澎湃的声音。本作最大的优点，那就是快速进入游戏。游戏中有大量的语音和动画，但速度却很快，根本不像PSP版的机战MX那样麻烦，比起机战PSP-2的快节奏了 一倍，相信体验过本作的玩家们都会有同感。就算进入战斗后想关闭战斗画面只要将机体一出现便可退出，整个过程只有短短几秒钟而已，大大加快了游戏速度，在敌人行动回击的时候运算也很迅速，而且画面也没有出现拖慢现象，这非常让人满意。

本作的系统与GBA版相比有很多改进，对机体进行改造后，如果改造率达到100%，就会出现100%改造奖励。将机体击落后，可以获得经验值；技能和强化部件。机体改造的4围数值设定有可区别，不在是全部都一样，而是有长有短，具体是根

据机体的特性来决定的，而且在多目标以后有突破界限的设计，可以进行最高15段的强化。武器改造也由原来的每种武器单独改造改为统一的一改全改，即所有武器的升级都只花一次钱。全部机体最大改造段数 提升到了15段。本作还追加ACE BONUS系统，即每名机师主战数到达50级以上，就会获得一个机体奖励技能，不再是在出气时力+5，每名机师的奖励技能会有区别，例如多蒙和东方不败的气力上限可高达200。存档采用了“乱数保存”，S/L存档时，如果不使用改行动步数的方法来改变乱数的话，无论S/L多少次战斗结果都是一样。简单说就是 一次再写S/L，如果战斗结果不理想，则与后直接读档存档一次，再战斗战斗，如此反复。本作中对连招和回避率进行了修正。任意回合避过一次后，回避率会下降15%，累计到被命中为止。然后回避再次从头上算起，回合结束时也同样清零。这避免了某些强力机师和高运动性机体的无情秒杀。有一些机师的ACE奖励是不受回避和修正的影响，例如铁甲鸟。

READER'S DISCUSS 读者点评

●游戏的读取速度和节奏，战斗动画的速度也很快，这大概是因为采用平台游戏的优点，大大加快了游戏速度，让玩家回合时动作也很迅速。至于画面也没有出现拖慢现象，这让人很满意。而且音乐方面，让游戏更吸引了一把。完全当年的怀旧音乐，虽然有些音乐甚至与音乐都取自MX，但本身素质还是不错的。总之这次重制版应该说是很成功的，引入了大量机战中最优秀的系统让人完全体验到了新系统与旧作品的完美结合。(www.gamersky.com/bbs/)



【点评人/凤林】本作是2001年发售的GBA版《超级机器人大战A》的复刻作品。本作除了在画面上有质的飞跃外，还把全部战斗画面中加入语音，使画面更生动。游戏系统方面，取消了原作“信赖度”决定作战单位之间的援护攻击和防御的设定，取而代之的是“援护系统”。游戏的画面不论是战斗画面还是地图画面相对于GBA版来说有很大的进化。本作除了将原版的战斗画面都取自MX的，这一点让人印象深刻。地图画面并没有采用MX原版的640x320的地图，而是40GBA版，同样的分辨率。但比GBA版美观了不少，至少能让人们一眼看出哪个角色是哪个机体了。



【点评人/霄飞】本作的战斗精髓就是要多利用指挥系统。因为本作命中率低，而回避系统又受到回避率的影响，所以战斗难度有所提升。敌人的A设定也很无情，一击即可致敌方的修理机、补给机、主视和不去反击的机体，因此EWAC是相当重要的技能。能达到30%补上的只有龙骑小队的 号机，满改的ナゲシコ和ガリア FX。指挥能力也很不错，这台机体值得推荐。然而其他机体就非要安装强化芯片。另外本作中的感应器能力非常强大，像阿修罗、多蒙等机体，指挥能力也有中等的精神，在后期对付强敌时必用中精神能力便不少。



【点评人/小皓】本作是2001年9月在GBA上推出的《超级机器人大战A》为基础所重制的加强移植版。PSP版将承载原作内容，画面彻底翻新为PS2等平台的华丽机体动作与角色特效演出，使得机战系列在掌机平台上也有着出色的表现。游戏完整收录原作自BANPRESTO版本以及21部机器人动画作品的机体与角色。虽然部分角色造型有所强化，加入了合体攻击后还能进行攻击攻击，这是非常人性化，也为了增强BOSS的难度。把最重要的剧情 游戏依然采用原作的地图，并没有像PSP版机战MX那样全改。总体来说，PSP上的机战还是没有摆脱全改的命运。

豪游根

主持/北斗



宫本茂访谈： 少学世嘉，多学马里奥！

任天堂与世嘉的硬件争霸大战早已成为历史，现在的世嘉已经改行成了完全的软件发行商，并推出了《三国志大战》系列人气作品，因而不少玩家已经忘记了MD时代的惨烈斗争。也许并非出于本意，任天堂游戏设计大师宫本茂近来的一番谈话再次揭开了那段令许多人不堪回首的往事。

不久前在接受美国Red杂志的专访时，宫本茂与记者讨论到了有关游戏开发质量控制的话题，他表示任天堂成功的关键在于坚持马里奥风格，避免走世嘉式的游戏设计路线，他说“在角色设计和场景制作的问题上，我总是在不断告诫我手下的游戏设计师们。在游戏开发过程中我也会经常提醒他们，‘嘿，这个地方看起来有点像是世嘉游戏，我们应该让它看起来更像是（马里奥）’。”

上面这段话可以说是宫本茂近年来发出的最有杀伤力的发言了，但尽管是曾经的竞争对手，还很难想象有什么理由能让他故意在公开场合对现在的合作伙伴出言不逊。如果宫本茂指的是过去几年间世嘉在游戏开发思路上走过的弯路，那么这个比喻恐怕并没有什么不妥。如果不是，则未免有些失礼。



游戏改编电影热潮不减 《战争机器》2010年上映

最近一段时间，有不少游戏改编电影的消息，似乎很多电影公司都非常看好这一市场。根据美国娱乐媒体报道，Epic Games大作《战争机器》改编电影将由顶级导演Len Wiseman执导。



根据电影制片人Wyck Godfrey曾担任《机械公敌》等影片；最近的说法，全片预定2010年上映。

外界原本很早就猜測Len Wiseman将接下《战争机器》电影版的导演工作，但报道指出，新线影业（New Line

Cinema）与Len Wiseman的正式接触是最近几个月的事情。他将与知名编剧Chris Morgan共同开发电影的故事脚本，内容将根据由Stuart Beattie撰写的同名电影故事，这个故事在撰写时是由《战争机器》首席游戏设计师Ciff Best亲自参与构思的。

Len Wiseman过去曾参与包括《哥斯拉》等电影，后来担任《决战世界》系列电影的导演，去年作品为《终极警探4》。《战争机器》当初首先于2006年11月推出Xbox360版本，后来推出了PC版本，该游戏在美国销售量已经超过300万套，Xbox360版《战争机器2》也定于今年11月上市。本次公开电影的拍摄消息也算是为新作上市造人气。



WiiFIT造成的损失 高达2000英镑！

Wii FIT是任天堂推出的Wii最新周边设备游戏，因其创新的体感游戏体验，更游戏为“运动”，因此获得了各界的一致好评。任天堂也是凭此赚了个盆满钵满。使用Wii FIT来锻炼身体确实是件好事，但正所謂树大招风，连串的麻烦和官司也接踵而来，继上期“肥肚门”事件，近日又有英国的一家保险公司却指出，英国国内有越来越多家庭主妇都开始使用Wii FIT来在家做运动，但在这些妇女中又有一部分因家里客厅狭小使得家具频频受损。据悉，在接受调查的妇女中，有将近三分之一的人表示，在自家客厅使用Wii FIT做运动时，经常会撞到家具、花瓶、或是宠物。统计之后得出，平均每人家中造成了655英镑的损失，合计共有约2000万磅。

由于通过Wii FIT可以进行诸如有氧运动、力量训练、平衡训练以及瑜伽等不同类型的健身活动，因此受到了众多家庭妇女的欢迎，这其中，有绝大多数的家庭妇女都是因为肥胖原因，想要有效的进行减肥锻炼才购买的Wii FIT。毕竟，买下一台Wii FIT要比天天光顾健身房便宜的多，所以，即便是出现了上述的“意外损失”，那些肥胖的家庭主妇们也还是愿意继续使用Wii FIT来做运动。



宅男腐女问卷调查揭秘 平静外表下的YY活动

2008年6月16日，日本某传媒花费大量的精力和时间，在15岁以上、有三年乃至更长“网历史”整天窝在家里玩游戏、看漫画、YY的1000名男生女生中做了一次调查问卷式的访问，成功探究了很多不为人所知的“宅人们”的内心活动。

结果表明，宅男方面与几年前相比，“OL”、“暧昧”、“女仆”等宅男传统的YY取向与往年持平，不过越来越多的提证证明，在没有任何约束等感官刺激的情况下，脑中“百合”的YY次数明显增加，反观腐女众，正常的性取向已经所剩无几，消失殆尽，取而代之的是BL崇拜，所以，在宅男腐女中，腐女就几乎可以和“BLYY者”画等号了。

此等文化多样“百合”、“BL”等文学作品、卡通形象近年来在网络的高速普及，而各大主机平台的游戏人物对以上两种性取向的明显倾向也起到了推波助澜的作用。

很多自制力弱的年轻人最初只是抱着试试的心态，但是最后往往陷入



此途，这种新的取向让更多人在这个复杂、污秽的社会中得以释放自己，这种潮流是好是坏，还需要时间来证明，但毫无疑问，一种全新的文化浪潮正在冲击着新一代90和90后的孩子们，相信这种趋势也将会在中国大陆产生深厚的影响。



拳皇98UMC再发售 98迷齐聚格斗

SNK公司经典作

品《拳皇98》一直以来在国内人气居高不下，07年斗剧比赛中中国绝对的优胜者赢得了98项目的冠军。其实07年斗剧比赛就是为了给今年将要推出的《拳皇98终极之战》打个广告，SNK Paymore 06年起就决定在街机与PS2上推出《拳皇98终极之战》，这是一个针对拳皇98的终极强化版。官方专门调整了游戏平衡性，并加入了5个全新角色与7名里角色。这样一来梦幻之战的阵容更加强大。6月25日深夜，等待拳皇98终极之战的玩家在论坛上讨论不休，当游戏SO出现在网络上，立刻引起许多相关论坛热议，由此可见98在玩家心目中的地位之高。08年斗剧，也会有98终极之战的比赛项目，在这里预祝中国玩家一路走好。



九百一十万分之二千七百六十一

2005年那起沸沸扬扬的“热咖啡事件”想必还有很多人记忆犹新。当时Rockstar公司出品的千万级销量大作《横行霸道 圣安多尼雅斯》被发现隐藏着色情小游戏的程序代码，从而引发了轩然大波。

事后，Rockstar及其母公司Take-Two不得不采取了系列补救措施，包括收回游戏光盘、重新推出删节本等等。去年11月，Take-Two还发布了一份向用户进行赔偿的计划。任何购买了这款游戏并且对其中的色情内容感到不满的玩家都可以向Take-Two索取5至35美元的赔偿。在公司层面含有色情代码的成本之前，游戏已经卖出了910万套之多，因此预计的赔偿总额可能将接近275万美元左右。

如今，到底有多少人向Take-Two要求赔偿了呢？数字一定会让你大吃一惊——与主流媒体以及政客们对此事的强烈抨击形成鲜明对比的是，到目前为止总共只有2767人提出索赔，Take-Two为此只赔付出不超过3万美元。看来，大部分的普通玩家根本就不怎么在意游戏中的这点“小插曲”。而当初所谓“热咖啡事件会影响游戏销量”的论调在《横行霸道4》一个月内狂卖850万套的业绩面前也不攻自破，Rockstar仍然在永不平息争议声中继续经营游戏。

游戏到底应该不像电影一样带有年龄限制的因素？这种事情恐怕谁也说不清楚。只有在时间的流逝中，慢慢磨合出一种大家都能够接受的平衡点。如今，这个平衡被Rockstar打破，那么，新的平衡何时才能确立？



“一不赞成讨论如何，[GTA]系列的类型是不争的事实，热咖啡”反而成了一种广告。



索尼培养开发人才 PlayStation开发机进入校园

前不久在“PlayStation Blog”的网站上，SCEA开发支持部的高级主管马克·丹克斯(Mark Danks)发布了一项名为“PlayStation-edu”的新计划。大学和各学院都有机会直接向索尼购买PS2以及PSP的开发工具套装。丹克斯希望通过这项计划，为那些有意加入索尼从事硬件程序开发的大学生提前做好这方面的准备，这样当他们毕业的时候就能更方便的进入索尼。



“PlayStation-edu”并不是一项普通的游戏创造培养计划”丹克斯表示，“它是为了让那些想要了解PlayStation系列主机的硬件运行原理的计算机科学以及引擎技术专业的大学生而准备的。在那些开设了游戏编程以及计算机构筑学方面课程的学校能在课堂上使用这些开发工具，参与者将获得一些流行的程序以及范例，同时还能得到具体介绍运行原理的文件。我们希望这些开发工具能够用在课堂上。参与‘PlayStation-edu’计划的学生将能够在我们提供的专门论坛上与其他同行进行相关的话题讨论。”

索尼公司要把这项开发工具推广至大学校园，但目前还是需要学院签订协议。



清纯女优南明奈 献身代言《MGS4》

作为PS3上的最具影响力的游戏软件之一，《合金装备4爱国者之枪》终于在6月12日发售。与此同时《合金装备4》还推出了多种周边产品，如Snake为广告主角的动能饮料、MGS4棉衫、索尼制MGS4官方主题手机、MGS4手机游戏、MGS4主题Triumph摩托车等等。此外，日本著名人气女优南明奈也作为形象代言人之一，并且这位人气女优在游戏中会以虚拟形象出现，在某一关卡MGS4的火炮发售大地个场景，Snake用枪射击下端的金属提升了ps3主机的销量。



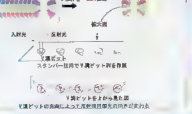
游戏会出南明奈的大幅照片。在游戏发布会现场，南明奈在台上还与小岛秀夫进行了脱口秀的活动。两人相互恭维，南明奈称自己已是《合金装备》系列和小岛秀夫的FANS，小岛秀夫则称赞南明奈的游戏水平很高。并且南明奈表示能够出现在《合金装备4》当中令她感到十分感动。



最新技术扩充DVD容量 9倍密度42GB直逼蓝光

蓝光BD格式在战胜HD后，成为了次世代存储格式的唯一胜者，这意味着下一代光盘格式的推进脚步将迅速加快，不管是厂商还是用户似乎都为现行的DVD媒体将会被BD所取代，随着时间流逝历史舞台。而近日一项研究成果表明，DVD的时代远远没有过去，因为DVD会因这项技术使其容量大幅扩展，达到惊人的42GB，几乎不逊色于单面双层的50GB蓝光碟，未来的影碟机和游戏机仍然在很长时间内采用DVD格式。

这项技术来自于日本东芝公司，他们采用改进DVD碟片记忆方式的方法，将p轨道改为V沟槽利用折射光的方式让一张DVD碟片以平常9倍密度的方式来记录内容，这样就可达到超出想象的记忆力，不只是压制的碟片，连刻录碟都可以通过这种方式来进行改进刻录。最神奇的是，这种改进不需要改变光碟播放器的任何设置，只是改变了光碟设计，这样就等于让全世界的光碟机都可完美兼容这种新式碟片，用于普及推广非常方便。这种改进型碟片如果真能正普及的话，低成本的优势将比BD形成相当大的压力。当然，对于新世代的蓝光格式还是具有无法比拟的优势，即使这项DVD技术得以成功，单面双层的50GB蓝光碟仍然比前者容量大，且根据目前的新技术，BD可以采用单面8层的200GB的超大容量，加上为数众多的大牌厂商支持，蓝光仍然占有不可动摇的优势地位。竞争所带来的技术进步，最终受惠的还是广大用户。



Hungry for Some Snake?

小岛组体验最新锐装备
结成心与心之间的交流

小岛的视点

Vol.10



2005年10月17日

市街枪战实地训练

实地训练当日，早上8点，小岛组一行共37人一起登上了巴士，前往实战训练地。毛利先生也一起同行，不过，教官队是在我们之前出发的。经过两小时的高速行驶，终于到达了训练场。

栃木县的奥日光，俯瞰收拢地，小岛组的训练小队可是第一次参加训练呢。

市街枪战实地训练开始！内容因涉及保密协议，所以不能在这里刊登。

夜间训练，全体人员开会，进行注意事项叮嘱。毫不犹豫地冲进大雨之中，只喊及冷身身遭了！好恐怖，好疼。

晚上21点，今天的实地训练结束，雅彦巴士回到了旅馆。大家果然就在左近，那家伙可以一个人兼兼道地回家睡觉了，羡慕啊。（注：大家在小岛组的形象设计班专门负责2D画面的制作。是《MGS》系列的2D达人。在《MGS4》中充分发挥了他的毛笔才能！）

22点，撤退时间，不能喝酒，哦！真想吨吨吨吨啊。饭后召开一个小会进行一下全天的点评。

枪入套，剑入鞘，闭眼睡觉，秀秀明天的训练准备。

2005年10月18日

实地训练第二天

第二个实地训练日的早上，6点半起床，讨厌的雨还在稀稀拉拉的下着。昨天花了3个小时的时间来处理邮件和撰写文章，有点睡眠不足的感觉，手脚

痒酸痒的，不过脚还还好。今天是第2天，也是最后一天。

吃早饭的时候没有什么食欲，不过还是坚持吃了一些。

与昨天一样，乘坐巴士来到训练场，下车的时候发现车前有一个牌子，上面写着“小岛组专用”。就好像观光旅行一样。要是牌子改成“MGS4制作组实地训练一行”就更拉风了。

今早我才得知，东道主大森君虽然住的很近，但还是在驾驶爱车来到旅馆和大家见面，从家里走过来完全没有关系的嘛。可能是考虑到团队活动不能持续训练的原因吧，想的是太多了，不过确实使得很爽。

虽然只睡了一个晚上，但拆分成了几个小队。以小队为单位吃饭、睡觉。你能忍受和群声闹天的人呆在一起么？你会把自己的生命托付给这样的人么？这也是训练的内幕之一。

第二天的训练开始了！主要是以小队为单位进行项目训练，但是由于今天的内容也在保障范围之内，所以保持安静，不能看到这里。

我所带领的小队在进行射击（BB弹）训练的时候，有人受伤了，很严重，那个人叫村松，没想到连38弹，也这么危险。

被打到了护具与护具之间的空隙处，只能说运气太差了。用红药水进行消毒后，作了一下紧急处理。

今天的午饭依旧是便当，自己制造的垃圾要一箱一箱，收拾扔掉。所以，虽然和昨天一样没有零食，为了不倒，还是努力把饭菜都吃干净了，不管三七二十一，一股脑塞进嘴里；喝口水，就吃就睡不多，自己的垃圾（包括排泄物在内）要立刻带回去。这是潜入任务中的特殊部队的铁律。

训练间的休息时间，试试最尖端的设备——防弹衣和“声纳仪”，准备穿在身上了解装备，令我喜悦之情难以言表。

小岛组的人都可以轮流试穿一下，我当然也轮到了。新型“防弹衣”主要是为突击作战设计的防身型防护用品，前后各有两个大的40斤重的钢板，可以当作正面受到过火的子弹，钢板与钢板之间有软甲连接，虽然这个地方是个软肋，但如果不靠近近距离射入的话，可以保证不会受到致命伤害。再加上各种防护机关，无线电通讯装置，总重量达到了20公斤。虽然十分沉重，行动不是很方便，但是有块大钢板在胸前，感觉特别安全，心里踏实了好多。“声纳仪”是一种可以增强对外界声音的感知能力的耳机型装置，戴上以后，可以清楚地听到周围的脚步声和其它一些细微声，当遇到爆炸等刺激性声音时，它可以自动识别，并且将这些声音非毒性，所以很适合在射击时或附近发生爆炸时佩戴，可以更清楚地听到所有的声音和子弹的落点。

第二天训练时大家使用的都是MP5标准步枪，虽然使用的枪都一样，但是可以自由地更换不同的周边配件，以在训练中使用。之前，一个同事建议我



使用附带枪托垫肩的配件装备（我至今还很纳闷），直到训练开始都不明白为什么，后来我才明白，卧在地上射击的时候，要确定准星，固定枪托，枪托放在地上的话，在地上只有一个支撑点，不管是否瞄准还是射击都不会稳定。使用一种三点支撑的配件装备当然最好，但是那个又大太重了，不适合我。在尝试同事推荐的枪托垫肩的时候，真的令我非常惊讶，不仅可以很好地起到稳定的作用，而且枪托的后面还有一条橡胶垫，可以很好地缓冲后座力，同时也可以减轻射击时震感产生的后座力，感觉非常好用，小巧方便，跟MP5正枪一样。

在夕阳落山前的18点左右，训练终于全部结束，大家再次搭乘巴士，踏上归途。大家都没有受伤，顺利，能够安全的完成训练，这比什么都好。毛利教官，各位教官们，你们辛苦了。

这个时间正是训练结束的时候，觉得东京同事们的表现很让人惊讶！祝大家度过一个愉快的晚上！

晚上10点30，到了总部，比起肉体上的劳累，感觉还是精神上更加疲惫，这种感觉带着一丝疲惫的安心感，长出了一口气似，并不能就这样松懈下来，今晚还是继续训练，《MGS3》的制作者现在还在奋战状态，赶快换一下心情，投入新的工作，这和训练完全不一样的，属于我们的真正的战争。

训练过后，小岛组的五位成员下了好多苦辛，经过的总结，就好像在洗衣房洗完衣服后的样子。小岛组由木材厂又变成了洗衣房……

心神合一的训练

这次参加训练的小岛组共有37人，包括3名摄影师和4名教官，分成3个队，每队由5个人，我所在的小队有4个人（建议用枪托垫肩的部队），村松（受伤的那位）和雅彦一起，小森在《MGS3》的时候跟我一起，我们已经一起参加过好几次野外训练了，《MGS2》、《MGS3》的训练，我们都在，那简直是我与真诚的交往，即便说一句，这种情况下，我们甚至可以说不用语言来沟通。

训练队是怎样安排的，小森对于射击兵很注重，身为队长的我在他后面，之后雅彦一队，村松一队，村松在之后的训练中表现很好，大家对于敌人占据的堡垒。

我们的计划是这样的，先由雅彦一队去吸引敌人，然后大家一起进攻。在实战计划时，雅彦一队先发出“我们准备好了”的手势，而村松则以“敌人开始”，结果，还没有使用烟雾弹，村松就一个人突入了进去，受到村松的村松立刻“死亡”，逃出了训练。在烟雾弹的烟雾散去以后，想要突入的我们听到周围的机枪声突然响起的不停，多亏了，神户，人数就多一点危险，烟雾中，小森喊道“进去吧！”我答道：“好”，于是我们两人并肩冲了进去，但也是好几分钟一瞬间就被一发子弹击中了，如果这是真的训练，这一瞬间头脑中会不会浮现出一些中的波画面呢？

这次的人质训练，拯救人质并不是重点，重点是建立与队友之间的信任感。做到一个小队的人心神合一的状态。

在《MGS3》野外训练的时候，我和小森就被分到一组，那时候我是个排头兵，我依然是队长，我们已经有好几次一起赴死的经历了。

2天的时间，大家构筑了一层相当深厚的信赖关系。在公司他们也许还会一起创作很多年的游戏，这不仅仅是一般的同事之间的关系，这一切都拜这次训练所赐。

也是世界是我们的，但归根到底是你们的。

名越武艺帖

Vol.17

帮助 写下了一个属越武艺的史书，获得大家能从中学到后发，获得帮助。

第十七回 向神未来的游戏制作人

不知道一直看我的连载的读者都是些什么样的人，之中一定会有想日后致力于游戏业的人吧，那么，我想对那些梦想有一天能成为游戏制作人的读者说一些话。

首先说一下，为什么会突然选择这个题目，来写这篇文案呢？前几日，碰到一个学生，他问我，“现在在我这个学生阶段，应该先做些什么呢”，这款游戏貌似是个跳跃题材的人。

于是，我问道，“什么？为什么做准备呢？”“当然是为了以后能进入游戏制作人的。”我接着问道，“那具体想做什么工作呢？”角色设计？程序编写？游戏企划？”“游戏的总策划（导演）不就行了么？”没有经验的话，不可能直接去游戏的总策划（导演），不过可以先做企划，这是“近路吧。”从我的亲身经验对他的提问进行了解答，不过那家伙好像完全不满意的樣子。那时候，我就反复的思考一个问题，特别是很多学生中间提出的，“这个游戏做什么？”因为每次回答他们提出的这个问题时，大家都表现出或者意犹未尽或者是很不满意的樣子。这次就借这个机会，把成为职业游戏制作人之前应该做的一些准备，以及做这些的理由，真心诚意地传授给大家。

以前曾经发生过这样一件事，在一个发布会的会场，我遇到了一个20岁左右的青年男子，他主动与我搭讪，然后忽然说，“能不能直接看看下我们制作的企划案？”就在 瞬间稍微犹豫了一下（因为不想说一些拉皮的敷衍话时间），索性当时也没什



么事，于是就把青年的企划书拿了过来。

说一下我看过之后的整体感觉。内容谈不上很细致，但是游戏的具体规则构思的十分缜密，不过选材太普通了，没有什么看点。人物设计和设定方面很有一些独创性，不过充其量也只是把既有的中的人物角色进行了替换而已，很难把玩家带入那种游戏的气氛之中，结论是，很平淡无奇。我将以上的想法原封不动地搬到面前的青年，他突然一下子变得十分愤慨，然后说了很多。

总之他说了很多很多，说的有点支离破碎 我正琢磨，“他到底想说什么呢？”这时候青年开始勉后总结性地说了几句话，“要是独断的制作人看，一定会不一样的。”在众多他来不及思索的脑海中，只有这句话，我勉强赞成，“嗯，最重要的问题就在这里，他们也给出不一样的结论。”青年露出一副想说什么的样子，其实他的意思我明白，我的回答，在他看来充其量也就是我自己的哲学思考罢了，如果把这份企划书给别的制作人看的话，也许会得到不错的评论，嗯，不是也许，是一定会。其实我想对他说明，如果有发达的时间，还不如赶快去给别的制作人看一下，但凡是有游戏制作经验的制作人 相信都会在这份企划书上做出自己的答案，还可以的地方画个X，很糟糕的地方画个X。其实我不过是比较直白一些罢了。最后，本以为他会走了，没想到他又问道，“那么我会去问其他人的，如果想做出好一点的企划的话应该思考些什么问题呢？”“那要看你的消费群体和具体方案来定，嗯……”我有点大开了。作为一个游戏制作人要考虑很多因素，收支预算、商品的定位、创新性、技术方面要达到目标课题等等，一个成功的商品要在建立在一系列具体的调查数据的基础上，向企业界也要经过相当仔细的研究。把这些话说给这位年轻人听的话，一定会引起他的困惑。于是我简短地说，“还是做一些现阶段你觉得力所能及的事吧。”青年接口道，“确实是这样。”不过我总觉得他有点不满意的样子，之后我也想过，一旦遇到这样的情况，应该怎样回答好呢？那么我就开始留意这个问题，走了一些弯路以后，终于被我找到了 一个还算不错的结论。

如果问他“现在我应该做些什么好呢？”我就回答“做你觉得自己应该做的事就好了。”有点像禅语，给人以很大的想象空间吧。我来具体的解释一下，首先确定自己以后要发展的专业方向，学习相应的专业知识，道理很简单，没有不会画画的人物设计师，也没有只会点初级电脑知识的编程人员。虽然谁都知道这个道理，但是有时候不这么来还是不行。有时候，想象是一个很广门的领域，发挥你的想象力可以得到很多宝贵的东西。

光是书本上的知识是远远不够的，不亲身体验一下制作现场的氛围，就不会真正领悟。企划人

员就必须多做 些企划的练习。其他程序制作人员、CG效果的制作人员也 样，多进行实践。做什么方面的企划呢？最好不要拘泥于狭小的范畴，不要太在意形式，做自己喜欢的，一定要相信自己的作品能给人带来最大的快乐，有时候自信也是成功作品的一个重要支柱。游戏真能大卖么？怎样做才能让游戏大卖呢？不同的公司，制定的方针也不一样，而且会随着社会时代而发生变化。因此，做好自己的工作，不要有杂念这点很重要，即使有幸进入了专业的游戏公司，也不要拿出专业者的姿态，这是不对的。

“也许我并不适合进入游戏这个行业吧？”也许有一天你会突然有这样的想法，这并不是一件坏事，至少可以检讨一下自己目前的心态。人生总会经历 些挫折，在刚踏入校门面临毕业的时候就要他选择出 条适合自己的正确的道路，这似乎并不切合实际。大多数年轻人都是随波逐流，看别人做什么自己也做什么，上面已经说过了，其实，做自己喜欢的东西就好了。

年轻人有很多优势，学习状态、身体都处于顶峰，如果要利用好这些的话，前途不可限量。另外，其实真想做好玩游戏企划的话，青年人最好不要跟风，应该写出自己身边熟悉的事情，能够引起同龄人共鸣的最好。一般能打动人的都是很平凡的小细节，而不是轰轰烈烈的大事件。总之，走弯路是不能避免的。每个年龄阶段会遇到这样那样的困难，我最近就一直在为如何通过制作游戏来培养新人、晋造一些新要素而苦恼。稍微有些跑题了，不好意思。那么最后再对年轻人说一些我的建议吧。

人不可能在生活方式上对各方面进行探索式的行进，也就是说没有办法对各个领域进行尝试，最后找出适合自己的路，只要在最初找到自己想要的，然后向着这方面努力，最后就一定会有收获。因此，最重要的首先是“真正想做的。”到底是在什么方面可能会在这方面引出很多岔路，即使是在看不见明显的前途的情况下，也还是尝试，“我想做这个。”这就是激情的好印证。之后，根据自身的特点来具体展开行动就行了。

在我年轻的时候，我有很多没能体验到的经验，这是很令人遗憾的事情，不过，这已经足够了。我觉得，只要自己拥有热情，即使不具备特别突出的才能，最后也能够做出好的作品来。一定会的。那么下次再见面吧。

名越History

(so ke out)

1998年/街机

这是一款可供4人同时进行的动作游戏，因为可以同素不相识的人一起进行挑战，所以刚进入街机游戏时迅速传播开了。玩家可以通过不同的手势，在游戏中与不认识的人进行沟通和交流，也是一个大胆的创举，在网络游戏还没有普及的那个年代，堪称经典，过了几年以后这种能够在游戏中交流沟通的模式迅速传播开了，这确实是当时很多人所没有想到的。极为爽快的游戏性，甚至连杂鱼都拥有自己的名字，让很多玩家为之着迷不已。依靠作品的高人气，“在2003年（appeal out - BATTLE STREET）”登上了XBOX。



名越武艺贴
2008.17

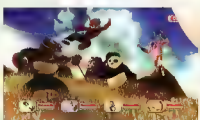
全面盘点非人类主角的电玩魅力

游戏天下の动物公民!!

近期上映的《功夫熊猫》相信很多人都已经看过了。怎么样?是不是被这部片子深深地震撼了呢?片中那几个身怀绝技的动物高手是不是丝毫不逊色于成龙、李连杰这些功夫巨星?特别是主角阿波 除了搞笑的性格和外貌,它那种充分利用自身肥胖的武功是不是也让你忍俊不禁呢?游戏版《功夫熊猫》先于电影上市,其优良的品质大大超越了以往的游戏改编游戏。于是在看电影之余,我们也可以通游戏更直接地进入到《功夫熊猫》的世界,去体会这个动物世界带给我们的无限精彩。由此,也出了我们本期的话题——游戏中的动物明星

由古至今,人类与动物之间存在着两种主要的基本关系,第一是人类出于生命的需要,与动物为敌,猎杀和捕食动物。第二是人类为生活的需要,以动物为友,利用动物为自己服务。这两种关系随着时代的演进,人类已经慢慢有了生态保护,催生了人类应该和动物和平共处。甚至在动漫和游戏领域,动物已经和人一样,成为了有复杂的思维和情感的生命,或者是拥有了专属世界,几乎和人类没有任何差别了。

动物用来娱乐人类的历史很长了,从古代就有人饲养宠物,而现在除了猫、狗、鱼、鸟这些常见宠物之外,养仓鼠、猪、蜥蜴、蜘蛛等等比比皆是。与此不同的是,在游戏中,动物们都带有个性,它们娱乐玩家的方式不仅仅在外表,还有很多内在的东西。从最早出现的《大金剛》到时下非常有人气的《功夫熊猫》,这些动物游戏明星都拥有不逊色于人类角色的受欢迎程度。 □文/小涛



领悟了武学真谛的功夫熊猫

熊猫阿波 Po

总编: ★★★★★
作品数量: ★★★★★
影响力: ★★★★★
当今话题度: ★★★★★

熊猫阿波是一家面馆老板的儿子,但因为整天不务正业,所以它的老爸(一只鸭子)仅仅是让它当面馆的伙计。阿波的梦想不是要做美味拉面,而是要成为武功天下的高手。这次偶然的机会,它被村里的乌龟大师命名为传说中能够除暴安良的龙勇士,于是一只胖熊猫学功夫的搞笑历程就这么开始了。

以上又大致重复了《功夫熊猫》的剧情,因为知道大家都有所了解,所以也就不再深入剖析了。这个电影是非常值得大家去看的,起码它是今年最搞笑的片子了,而且充满了中国风,大家在观看的时候一定会觉得非常亲切。关于这部电影,还有一个小插曲值得一提。因为这部片子的主题是功夫,那么其中的武打当然也比较引人注目。《功夫熊猫》的武打设计是Ralph Huether,他是梦工厂的资深动画师,也是习武20年的业余武术高手,经过

空手道、跆拳道、以色列军用搏击术,可惜他没练过中国功夫,他关于中国功夫的知识基本上来源于李小龙、成龙、周星驰的电影。他为《功夫熊猫》设计动作

的一个基本原则是,不以西方动作的“神化”中国功夫,也不以华丽的慢镜头敷衍,角色们的一招一式必须是写实的,力求真实感、重量感。更重要的是,它们的格斗技巧必须回归到动作的原始本能,于是我们才能看到熊猫阿波在电影里利用自己那一身肥肉使出独特中国功夫。

在电影上映的同时推出游戏改编作品已经是当下的固定模式了,不过《功夫熊猫》的游戏版确实比较出色,假如没有电影,也可以把它看作是一个非常不错原创动作游戏。

在电影上映的同时推出游戏改编作品已经是当下的固定模式了,不过《功夫熊猫》的游戏版确实比较出色,假如没有电影,也可以把它看作是一个非常不错原创动作游戏。

了解阿波快和肉肉的索尼克

索尼克 Sonic

总编: ★★★★★
作品数量: ★★★★★
影响力: ★★★★★
当今话题度: ★★★★★

索尼克算是世嘉的代表性角色,也算是厂商吉祥物,但长时间以来的人气低迷使得这位老兄也开始成为了世嘉公司的二线角色。索尼克的游戏比较其他作品,可能会缺乏一些变化,前几代都是一路奔跑,需要玩家对版面有一定的了解。这种背板式的游戏在一段时间里还是被认可的,因为当你记清楚该怎么走之后,那种一口气跑通的感觉非常不错。然而时间久了,人们也就烦了,该系列也不得不面临转型的必要。

索尼克对付的敌人实在不怎么固定。别看是一个只r.v.a.的刺猬,但它的敌人对他来说超过很多人,因为在后来它动不动就是维护宇宙和平之类的任务。我们只能佩服游戏人的想象力了,那么多勇士不用,非让一只刺猬去冲锋陷阵。这样的设计有时候也让人觉得很奇怪,为了不让索尼克转型而进行的改变,但却违背了索尼克的一贯风格,让索尼克好像索尼克进了游戏。于是,习惯了以往“奔跑”系列的玩家在新作中找不到过去的影子,而这款游戏意义上的动作游戏来说,现今的索尼克又怎么符合玩家的胃口。

即便如此,索尼克的游戏现在依然在顽强地推出着,并没有丝毫减弱的趋势。特别是这次它和索尼克一起参加北京奥运会,这个让相信所有的中国玩家给予了关注,其人气在国内也得到了大幅提升。



了解玩家喜爱的电子宠物

拓麻歌子 Tamagotchi

总编: ★★★★★
作品数量: ★★★★★
影响力: ★★★★★
当今话题度: ★★★★★

1997年日本BANDA公司推出了一种全新的掌上游戏机——电子宠物(Tamagotchi)。当时有很多人干脆翻译为“他妈哥吉”,但这种感觉终究不太好听。因为在游戏中的饲养对象就是一只造型超级可爱的小鸡,所以大部分玩家叫它是“电子鸡”。在游戏中,玩家需要定时给它喂食、打打,还要时常逗它玩,如果它生病了也同样需要吃药打针。虽然以现在的眼光来看这款游戏所包含的要素非常简单,但在当时绝对是填补了游戏类型的空白。以往我们都是操控游戏中的动物明星通关,而这次我们则可以照顾它们,甚至是互动游戏。有了这种全新的体验,掀起电子宠物热潮也就不足为奇了。

电子宠物在国内的火爆维持了大约3年,可后来也匆匆去匆匆。就像VCD刚兴起时国内大批厂商开始跟风投入生产一样,电子宠物经济推出也有无数国内商家开始打它的主意。于是很快,一个电子宠物只需要10元就能拥有。不过在这期间“电子鸡”也有了大票的新同伴,像“电子狗”、“电子猫”、“电子兔”、“电子猪”等等,可见国内厂商还是动了点脑筋的。就在两年多前,BANDA公司又推出了电子宠物的升级版“Return Tamagotchi Plus”。这款游戏产品可以模拟宠物的生命周期,并且配有红外线通讯功能,使玩家饲养的宠物能够交朋友、互送礼物、结婚以及生孩子等等。这款产品也许不会再受到以前那么热烈的欢迎,但是它曾经的成功已经足够让“Tamagotchi”这个名字永远留在玩家心里。

电子宠物最初的形象其实是和微型的掌上游戏机,而在现有掌上推出这样的宠物游戏则是情理之中的事。最值得一提的当然是《任天狗》系列了,相比传统电子宠物,《任天狗》实在是进化太多了。一是宠物数量众多,一是加入了大量仿真操作,二是取材于现实动物。也许就是因为它归到了“电子宠物”的行列里不太合适,但《任天狗》的确最多受到了这类游戏的影响才诞生的一款养成游戏。



以耀西公主为毕生目标的马里奥

库巴 Browse

形象 ★★
作品数量 ★★★
影响力 ★★
当今流行度 ★★

库巴是马里奥的第二对手，比大金刚厉害的是，它能够喷射火球，并且有着带刺的电光护体。从他的外表来看，绝对不是一个纯种的乌龟，不过按照算是乌龟的，倒是很像在中国古代用来驮金龟的傢伙……

至于库巴的事迹，想想他都干了些什么吧。绑架，绑架，还是绑架。哦，对了，有时候还偷东西。他绑架过碧奇公主很多次，当然最后的结果都是被马里奥打败。应该向他的铁锤致敬，“屡败屡战”这个词就是对他最合适的评价。不过库巴的脑袋还算不太笨，有一天居然被他想到了个主意。既然绑架公主不成功，那干脆绑架马里奥得了！（《马里奥失踪记》）可惜的是他忘记了马里奥还有一个弟弟路易，结果这一次是路易打败了他。其实就算他把两兄弟一块儿绑架了，也一定会有另外的角色来主持正义，没准是耀西，没准是碧奇公主——总之库巴是注定要失败的，谁让他长得丑呢。

不过马里奥是不能离开库巴的，有两个原因。一是因为如果没有他的谁也就没有马里奥的故事了，他辛辛苦苦这么多年总算有点功劳吧。就算是说，我们也不能铁树开花。二是在《马里奥 RPG》里面，他可正经八百是我方角色呢。“敌人的敌人就是朋友”，在一个强大的敌人面前，库巴也得不和马里奥混成一块儿了，这也证明了他还是有一定的阶级觉悟的。



一号万端布全球的黄色闪电

皮卡丘 Pikachu

形象 ★★★★★
作品数量 ★★★★★
影响力 ★★★★★
当今流行度 ★★★★★

当初连任天堂自己也没想到会有今天的成就。第一代推出的《口袋妖怪红绿》中，就是皮卡丘这样一个不起眼的小精灵，捕获了大多数玩家的民心。皮卡丘的突然火爆或许并不是偶然，在任天堂最初设计的149种怪物中，这个形似小鼯鼠的类动物，长着一条天生讨人喜欢的尾巴的25号，精灵，被绝大多数的玩家所认同。其原因大概是因为它的设计和现实中的动物比较类似，不至于让人觉得“太怪”，而且它“pika pika”的叫声也非常讨人喜欢。不过从25号这个数字就可以看出，任天堂设计之初并没有把皮卡丘作为游戏

的重点，直到它的人气高涨之后，任天堂才又专门以它为主角推出了初代作品的最后一个版本《口袋妖怪黄》。

随着日本《口袋妖怪》动画的热播，这只小精灵的魅力逐渐开始被低年龄段的玩家所接受，随之带动的是女性玩家，标志着这股皮卡丘风潮的到来。从此，皮卡丘不再局限于游戏中的主角，并迅速占领了饮食业、广告、玩具等等行业。甚至在任天堂战略中的地位已经超越了老牌明星马里奥。你可以说皮卡丘是一个奇迹，但是皮卡丘的热潮绝对不是偶然。皮卡丘作为任天堂宣传战略的棋子之一，体现出了任天堂最大数量消费者方面



深厚的功力，利用游戏来塑造形象，然后用成功的形象来拓展市场，最后再积累下来的广告号召力来推动游戏销售。这可谓是对成功的运作范例。前面夸了任天堂，似乎我们忘了进一步介绍一下皮卡丘这个角色了。皮卡丘这个形象几乎家喻户晓，但它究竟是什么样的动物实在不好说，虽然它长得像小型的啮齿类动物，但终究是虚构的形象，在现实中是不可能存在的。按照游戏中的设定，皮卡丘是由丘丘石化后出现的，而皮卡丘在雷电之石的作用下又可以进化成雷丘。在至今的490多种怪物中，皮卡丘依然保持着人气第一的位置。

与马里奥兄弟一同成长的恐龙

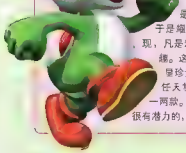
耀西 Yoshi

形象 ★★
作品数量 ★★★
影响力 ★★
当今流行度 ★★★

耀西是一只一直活跃于马里奥游戏系列的恐龙，也是系列主角马里奥的好朋友。马里奥兄弟与耀西的相识可以追溯到他们的婴儿时期，这在《耀西岛》游戏系列中都有清楚的说明。耀西初次登场是在1991年的《超级马里奥世界》里，当时它仅仅是马里奥的坐骑，而第一部以主角身份出演的游戏是益智游戏《耀西的岛》中，当时是一对应FC及GB的游戏。任天堂又于第二年推出《耀西的岛》，也是以耀西为中心的主管游戏。到后来的N64以及GBA、NDS上，则接连推出了不少以耀西为主角，或有耀西参加的動作以及运动类作品。由于数量多，我们就不一一列举了。

耀西这只恐龙很贪吃，拿手本领是吐舌头、吐蛋和空中二次飞升。听起来有点怪，可这就是本性，现在人就喜欢这个。你看着人家皮卡丘，看起来像兔子，实际是只只耳，还有红脸蛋，脸蛋还能发电。这个比耀西还怪？可人家就是红了。所以样了可爱而且还有点像气的卡通角色是很吃香的。单凭这一点，耀西就很很有前途。

耀西初次登场是在SFC的《超级马里奥世界》中，不过实际上耀西的年龄比马里奥要大得多，在马里奥还是婴儿的时候耀西就已经开始照顾他了，1996年SFC的《超级马里奥世界2》里面就讲述了这段历史。耀西也有专门属于自己的游戏，那就是N64上的《耀西的故事》，而在这个故事中马里奥甚至没有出现过。不过马里奥的老对手库巴倒是已经出现了，他偷走了耀西的“快乐果”，于是耀西和库巴之间开始了一场较量。大家可能会发现，凡是耀西的游戏，其风格都非常清新、充满童趣。这种感觉是现今许多游戏所不具备的，因而越来越珍贵。耀西目前并没有太多独自主导的作品，都代任天堂的主机上，以它为主角的游戏都不怎么一两款。大概主要是开发不努力，其实这个家伙是很有潜力的，它的人气在马里奥家族中也在前几名。



像狼如虎风风火火的黄色狐狸

古惑狼 Crash

形象 ★★
作品数量 ★★★
影响力 ★★
当今流行度 ★★★



古惑狼Crash是只出生于1996年的黄色袋鼠，以它为主角的系列游戏已经在全球销售超过3000万份，堪称是世界上最受欢迎的卡通角色之一。“古惑狼”这个名字不知道最早是谁给Crash起的，这个名字容易想起“古惑仔”。古惑这个词是在广东和香港比较流行的词，也就是指那些混混，古惑Crash的样子看起来不怎么正面，所以才被冠以“古惑狼”这个名字。而它的本名“Crash”的意思则是“坠落”，反正是给人一种火爆的感觉。它所登场的游戏作品数量不少，同时还偶尔兼职赛车手，也是个上天入地无所不能的家伙。它的出现大概是为了跟马里奥叫板，但终究力有未逮，能有如今的成就已经相当不错了。

古惑狼的敌人非常固定，就是那个要统治世界的杂毛博士，怎么那么多坏蛋都是高智商？。而它的同伴数量也非常有限，大多数都是独自作战。古惑狼系列的游戏玩法跳跃性非常强，有过去的恐龙时代、充满神话色彩的阿拉伯世界、中国的长城、金银行的海洋、埃及的埃及以及未来的彩虹岛等等等。古惑狼每次都会在不同的场景上挑战各种不同的BOSS，通过战斗来学习新的技能。一般到了后期，这个家伙也就跟超人差不多了。古惑狼和索尼克一样不属于人类，但都和人类中的坏蛋在作斗争，最终目的也是要维护世界和平。只原本应该性情残暴的狼，却能够做出这么正义的壮举，我们确实应该对其佩服致敬。

很可惜的是，古惑狼这个系列的作品也已经度过了生命中的最高峰。现在的新作推出速度不如前，而且游戏缺乏创新，很难再让人提起兴趣。最新的《古惑狼 拳皇》更是换了制作公司，从人物的形象到游戏风格都有了不小的改变，大概原来的厂商也希望古惑狼能借此获得新生。

身体娇小却富有智慧的黄金鼠

哈姆太郎 Hamtaro

形象 ★★★
作品数量 ★★
影响力 ★★
当红指数 ★

哈姆太郎的游戏非常广泛，有单纯的养成，有动作冒险，有益智类小游戏，也有运动类的合集。很多认识哈姆太郎的人其实并不是游戏玩家，因为他们最初成名是在动画片中，其后又转战玩具、游戏等市场。

哈姆太郎是一只具有无上亲和力、奇心的黄金鼠。它是一位小学五年级的小女生名露的宠物。有一天哈姆太郎跟着小露她们搬到新家，基于好奇，哈姆太郎展开对新环境的冒险，因而认识了野生黄金鼠大老板和小佳的宠物哆哆，经由大老板的介绍，哈姆太郎认识了更多的哈姆好友，并在大老板家中成立了哈姆好友的秘密地下基地。和哈姆太郎一样，哈姆好友都是 一群聪明又独一无二的小黄金鼠，哈姆太郎每天都会从家中溜出去，和哈姆好友们一同玩耍，有时还会展开黄金鼠的史上大冒险，每天的生活都充满了欢乐刺激与友情。虽然哈姆太郎不会说人类的语言，但它和主人小露却可以非常了解对方，对他们来说，搬到一个新城市，是面临一个全新的世界和全新的挑战，和朋友们每天过着快乐的日子。



哈姆太郎的人气如今有明显的下降趋势，如果厂家不愿意继续下大力气进行宣传的话，一个角色的人气是不会维持太久的。现在哈姆太郎的相关动画、游戏作品几乎都不再推出了，喜欢哈姆的玩家不要太伤心啊。

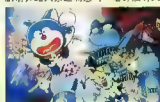


经久不衰的前游游戏界神作

哆啦A梦 Doraemon

形象 ★★★★★
作品数量 ★★★★★
影响力 ★★★★★
当红指数 ★★★★★

哆啦A梦也是机器猫，来自于日本著名漫画故事，故事中的哆啦A梦是一只来自未来的机器猫，用自己神奇的百宝袋和各种奇妙的道具帮助小主人大雄解决各种困难。哆啦A梦的故事将人们带进一个奇妙、充满想像力的世界。因此，它能作为一个青春的象征，伴随几代少年、儿童的成长。这样的剧情介绍大家还满意吗？估计没有人不知道吧。



哆啦A梦最初是由两位漫画家合作创作出版的。他们是藤本弘和安孙子素雄。1989年，哆啦A梦首次被小学馆作为长篇连载漫画出版，自此，这个可爱的机器猫就越发受到广大观众的喜爱。当初哆啦A梦动画片于1979年在日本播出时，全日本随即掀起了哆啦A梦的热潮。尽管在早期的时候曾经有过几年萧条期，但是经过几十年的努力，最终在日本取得了空前的成功。随后第一部哆啦A梦电影在1980年推出，除了2005年外，每两三年都有一部电影在日本发行。

1991年，哆啦A梦登陆中国大陆，当时都称它为“阿蒙”，前期“机器猫”（后期）。而“叮当”或“小叮当”这种叫法在台湾十分流行，香港也是如此。据说香港人喜欢在他们那个东西祈求平安，他们把此物称作叮当。而机器猫身上正好挂着一个大铃铛。同时，机器猫早期被各国引进时都分别使用不同译名，以便当地小孩接受。哆啦A梦在藤子先生的笔下永远保持着他亲切友善的形象，很受各国儿童欢迎，很受欢迎。F·不二雄的作品，世界各地把他笔下的这个可爱的蓝色猫型机器人说使用本末倒置的名字哆啦A梦。

哆啦A梦的游戏有多少呢？实在是数不胜数了。从FC到现在的Wii、NDS上都有相关作品。其类型也非常丰富，动作类、角色扮演类、射击类、桌面游戏等等。这部动画是日本东映作品中持续时间最长的，其游戏的推出至今未停，大眼人们都喜爱那个充满幻想的世界。



让妖魔鬼怪颤抖的战斗胜利

孙悟空 Sun Wukong

形象 ★★★★★
作品数量 ★★★★★
影响力 ★★★★★
当红指数 ★★★★★

孙悟空，又称孙行者，是唐僧的大徒弟，会七十二变、腾云驾雾。一双火眼金睛，能看穿妖魔鬼怪伪装的伎俩。一个筋斗能翻十万八千里，使用的兵器如意金箍棒，能大能小，随心变化，小到绣花针，大到顶天立地。他占花果山为王，自称齐天大圣，搅乱王母娘娘的蟠桃盛会，偷吃太上老君的长生不老金丹，打败天宫十万天兵天将，又自不量力地与如来佛祖斗法，被压在五行山下五百多年。后来经观世音菩萨点化，保护唐僧西天取经，一路上斩妖伏魔，历经九九八十一难，取回真经终成正果，被封为斗战胜佛。



我们是在说《西游记》吗？当然，孙悟空就是《西游记》中最为人称道的一个神话角色。不过在游戏中的时候，我们的猴哥可就被塑造成了不同的形象。中国的古典名著对日本影响很深，在四大名著中影响最大的就是《三国演义》和《西游记》。不过日本人对《西游记》的态度却不是那么严肃，于是我们经常可以看到在他们拍摄的电影中，唐僧往往是个女的，沙和尚简直就是河童，而悟空也不是那么上天入地无所不能。

FC时代的《西游记》类游戏都是以孙悟空为主角，但设计的外观完全和齐天大圣扯不上关系，简直就是个小孩子。而我们见到的第一个比较忠实于原作的游戏，恐怕就是街机版《降魔传》了，其后PS上还有战略版的《大圣归来》。

《大圣归来》是《大圣归来》中的孙悟空却让人失望不小，本来应该是绝对的强力角色，在游戏中却平平淡淡，沦为平庸的部下，虽然后来慢慢成长，但也没有手刃平庸。孙悟空的智商被降低了不说，连能力方面在游戏中也不是那么突出，这实在让中国玩家的感情无法接受。



最奇特玩具打开游戏世界

茶犬 Tea dog

形象 ★★
作品数量 ★★
影响力 ★★
当红指数 ★★

茶犬系列玩具是日本玩具公司于2002年开推出的系列卡通形象。目前已经有七种茶犬和四种茶犬游戏，现在也是都有人气的形象。

以茶犬为主题的游戏目前有那么一两款，但素质实在太低，完全没有推荐的价值。这肯定归咎于日本的开发力度不够，又或者也喜原来的意图也不是让它进军游戏界，仅仅是用游戏来推广茶犬的形象罢了。

茶犬家族目前的成员有 适合喜欢旅游自在，个性呆呆的绿茶犬小绿。性格温柔，很爱美的花茶犬小花（女）。性格天真爱搞怪的乌龙茶犬小龙（男）。个性富有正义感，感情丰富，容易流泪的红茶犬阿明（男）。怕寂寞爱撒娇的奶茶犬恰伊（男）。虽然喜欢挖苦人，但其实是很重感情的咖啡犬卡非（男）。无论和谁都能很快变成好朋友的麦茶犬小姆（男）。以及全球唯一由日本授权、麦当劳独家设计的茶犬新成员麦茶犬小麦（男）。

日本的《元气小茶犬》系列卡通就是以七只不同造型的茶犬代表不同的茶品种，内容是以几只茶犬所代表的性格通过故事方式呈现现代生活等趣事。茶犬们首次在中国登陆是在2006年1月由上海一家出版业推出了茶犬STORY系列丛书介绍了茶犬小姆之外的茶犬们。而在2006年11月中国呢，麦当劳也推出了“开运狗茶犬”系列玩具，共包含8款不同的茶犬造型玩具。2006年9月，肯德基也推出了最新出现的5个茶犬的玩具。由此可见，茶犬果然没有把重心放在游戏上，仅仅把游戏当成推广玩具的手段罢了。



《铁拳》系列中的熊猫和狗熊算是“同个角色”

熊猫&狗熊 Panda&Kuma

形象 ★★
作品数量 ★★
影响力 ★★
当今流行度 ★★

在《铁拳》系列中，熊猫和狗熊加起来算是“同个角色”，因为它们同在一个选人格内，而且功夫完全一样，就像是“角色的两件套服装”。但事实上它们的确是两个角色，而且之间也有千丝万缕的关系。

熊猫是夜咲的宠物宠物熊。因为在第五届铁拳王武斗大会中发生了很多事，而且最后也要阻止三岛家生变的计划也没有成功，所以铁拳组不得不与气精神。对此这个样子感到相当不忍的熊猫，努力思考要如何才能让夜咲恢复以前的活力。最后它的结论是：只要把失踪的日向找回来。

铁拳跟夜咲见面，夜咲就一定恢复活力。因此，熊猫运用各种手段寻找夜咲的下落，但这并不是一件简单的工作。

某日，夜咲突然兴冲冲地跑来找熊猫，说想要参加下一届铁拳王武斗大会。虽然不知理由为何，不过只要夜咲高兴，熊猫一定会帮助她的。于是，熊猫再次陪夜咲踏上比武的征程。

前面回顾了一下《铁拳》系列中熊猫的背景故事，结果发现格斗游戏中的所谓故事还真是苍白……狗熊和熊猫不同，它似乎更加复杂一些。狗熊是三岛平八的宠物，它非常喜欢熊猫，虽然从3代开始就一直被熊猫无情地回绝，不过还是义无反顾，不知道这次的《铁拳6》是不是能够告诉大家一个结局。



取用武装改造生物兵器

袋鼠罗杰 Roger Jr.

形象 ★★
作品数量 ★★
影响力 ★★
当今流行度 ★★

前面说了《铁拳》系列当中的熊猫和狗熊，作为系列出现频率第二位的袋鼠罗杰似乎也应该在这里稍微提一下。《铁拳》系列是目前比较流行的3D格斗游戏中少有的让动物参加的游戏，除了熊猫、狗熊和袋鼠属于同一角色，恐龙和恐龙角色、恐龙阿贵，而3代的BOSS更是一个集合了多种动物于一身的怪物，但是它们出现率太低，所以我们就不多说了。不过在这些需要提的是：豹王King和他的搭档铁甲马可不是动物。他们在3代的结尾动画中都被把头套拿下来过，绝对是百分之百的人类，只不过叫兽人像子罢了。

前面扯了那么多，下面开始好好介绍下袋鼠罗杰。《铁拳6》中的罗杰我们还不很熟悉，但《铁拳5》中的它已经不是最初的样子了。它是在DNA改造工程中诞生的异种改造兽——袋鼠罗杰。初次登场的袋鼠是《铁拳4》高科技研究所所制造的实验动物，其在打完第 届铁拳王武斗大会之后，它的孩子小杰也自愿诞生，一家三口过着平稳和快乐的生活。但是某一天，罗杰突然被不知名的人带走了，只留下大杰和孩子，于是罗杰 Jr 陷入妈妈的怀中，决定参加大会。

以此看来，《铁拳5》中“Roger Jr”这个名字指的是那个小袋鼠，而大个儿的不是最初罗杰的太太。袋鼠这个角色在《铁拳》系列中的人气不高，除了它的上肢太短外，整体能力也偏低，而且外观上也没有多少吸引力。如果它的臂力还不被提升的话，恐怕以后的《铁拳》系列也就看不到它的踪影了。



傲视天下的动物王国首领

狮子王 Lion King

形象 ★★
作品数量 ★★
影响力 ★★
当今流行度 ★★

《狮子王》于1994年6月15日在美国上映，是迪斯尼公司的第32部经典动画影片。主角为一只名叫“辛巴”（Simba）的狮子。本片从莎士比亚的《哈姆雷特》获得灵感，利用了当时最先进的2D动画技术，并且配上宏大的文戏配乐，融合非洲当地原始音乐，荣获1994年奥斯卡最佳原创音乐和最佳电影主题曲两项大奖，成为迪士尼动画的里程碑作品之一。《狮子王》这部热映后席卷世界各大片。此片创造了27种不同语言，在46个国家和地区都受到观众的热烈欢迎。在欧洲、拉美和非洲的20多个国家，该片成为历史上最受欢迎的英语影片，《狮子王》现在是电影史上进入票房排名前10名的卡通片，总票房收入现已超过2亿美元。

鉴于这部动画的大获成功，相关的游戏作品也迅速推出。FC、SFC、GB、MD等等主机上都有它的身影，只不过这些游戏都是动作冒险类，而且游戏非常相似，而且算是跨平台作品吧。直到《王国之心》系列推出，辛巴才在游戏界有了新的表现。

辛巴在游戏中的戏份虽然不少，但在这几代的作品中都无法进入主角的行列，大概就是因为它太贴近真实了。



迪斯尼完美复刻大师的绝技

米老鼠和唐老鸭 Mickey&Donald

形象 ★★
作品数量 ★★
影响力 ★★
当今流行度 ★★

《米老鼠和唐老鸭》是一部风靡全球的经典动画，它被誉为“迪士尼世界”之首。片中以米老鼠、唐老鸭、大狗布鲁托的生活为主要线索，通过它们一系列不连贯的、片段式滑稽遭遇，运用拟人的手法向观众展现了一个令人捧腹的小品段落。中国的孩子认识迪斯尼就是从这部片子开始的。

米老鼠大概是世界上最出名的老鼠。1928年在世界上第一部有声动画《威利汽船》中米老鼠就正式登上银幕，从此进入娱乐业。米奇以其搞怪、快乐的天性成为孩子和家庭心目中永远欢乐的卡通形象并且为人们所钟爱和信任。米奇同时还担任了近期《米奇妙妙屋》中的主角，他教他的朋友和观众坚持保持生活中问题的答案。尽管米奇具有多样的性格，但是他是每一个人的好朋友。他的感召力和友善使他成为妙妙屋的中心人物，而他的亲切和丰富情感使他成为史上最受欢迎的卡通形象。

唐老鸭的性格比较特点：它暴躁、急躁，偶尔特别的好戏，唐老鸭以好与人争执而著称。尽管唐老鸭脾气暴躁、易于争吵，但是他却 拥有 许多好朋友在他的左右，更不要提那些争先恐后一睹他暴脾气和滑稽表演的忠实粉丝。专业地来讲，唐老鸭第一次登上银幕是在1934年的《三只聪明的小鸟》，中，唐老鸭与众不同的声音让他成为了年度传奇人物，并为他赢得了包括1943年奥斯卡卡“Der Farnst Pate”在内的多项奖项。

米老鼠和唐老鸭的游戏其实在以前都是各自推出的，它们俩很少同时出现在同一款游戏中，而且各自的游戏基本都是动作类。直到后来由迪斯尼与SQUARE合作制作的《王国之心》中，两个角色才真正走到一起，并且共同创造出游戏界的一个全新的经典游戏系列。

《王国之心》里不仅仅是唐老鸭和米老鼠，而是几乎所有迪斯尼卡通人物，并结合了SQUARE传统的RPG要素，呈现给玩家一个超梦幻的世界。现在的米老鼠和唐老鸭已经是有再推出新的原创游戏了，但仅凭这一个《王国之心》就足以让它们的辉煌继续照耀下去。



特别策划

2008 17

063

最擅长调皮捣蛋的猿猴族群

哔波猴 Bibo Saru

形象 ★★
作品数量 ★★★★★
影响力 ★★★★★
当今流行度 ★★

哔波猴也是SCE自家推出的电玩形象，和井上多罗一样，升格为SCE的电玩角色代表。不过哔波猴并不是一个个体，它的数量和美丽简直是以百计，并且特色不一。但总归起来，这些哔波猴的共同点都是喜欢调皮捣蛋，总想做些破坏的事情，令人非常头痛。

哔波猴最初登场就是PS版的《捉猴啦1》，至今包括PS2平台的《捉猴啦2》、《捉猴啦3》以及PSP平台上的《哔波猴学院》系列、《猴拳P》、《哔波猴赛车》等等，作品数量已经接近10款。哔波猴的恶搞之处在游戏中随处可见，比如充当记者乱报一通，然后在美式足球场上演的滑稽比赛，模仿小孩耍大野猴。更好笑的还有到处借助电影片镜头来恶搞的桥段——拿着武士刀追杀仇人的新桥段（电影《杀死比尔》）以及扮演穿梭在高楼之间飞檐走壁的原面英雄（《蜘蛛侠》）等等，绝对是众多游戏作品中最有恶搞之作。

但以往的哔波猴游戏都不是以哔波猴为主角，他们充其量只是“配角”，玩家的任務就是把它们全部捉住。而到了PSP上，终于出现了四款以哔波猴为主角的作品，分别是《哔波猴学院》系列、《哔波猴赛车》、《猴拳大作战》、《哔波猴学院》纯粹是玩游戏的游戏集合，没有什么可说，《哔波猴赛车》算是款放坎《马里奥赛车》的作品，对于猴子的个性也没有太多表现。唯独在《猴子大作战》中，玩家可以亲自控制这些平时调皮捣蛋的猴子来进行游戏。

在本作中，猴子变成了游戏的主人公，在这系列作品中是不多见的。游戏中有200种以上的作品可以玩家选择，玩家可以此便可以体验不同猴子的特点了。

哔波猴系列在PS时代算是个起步，而PS2时代则开始越来越成熟，如今的PSP更是佳作频传，并且游戏的类型也不小的拓展。相信未来的哔波猴还会不断为玩家带来新的惊喜，大家可以耐心等待，看看这些猴子还会带来哪些惊喜的作品。



超级马里奥的任天堂元老

大金剛 Donkey Kong

形象 ★★
作品数量 ★★★★★
影响力 ★★★★★
当今流行度 ★★★★★

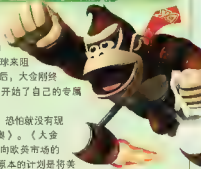
大金剛与电影中的经典角色“金刚”一样，是一只超级美女，爬上高楼的猩猩。初代留给人的印象最为深刻，就是使用木桶、火球来阻止马里奥前进的家伙。在FC时代之后，大金剛终于摆脱了作为马里奥宿敌的命运，开始了自己的专属冒险作品。

如果没有历史名作《大金剛》，恐怕就没有现在玩家们耳熟能详的《超级马里奥》。《大金剛》这部作品其实是使用了当时面向欧美市场的街机游戏的程序而制作出来的。原本的计划是将著名动漫题材《大力水手》搬上游戏的。但是由于版权上的问题，无法使用《大力水手》中的人物，于是马里奥和大金剛这两个原人物就诞生了。游戏中大金剛扮演《大力水手》中布鲁特的角色。即便如此，大金剛也看不出是一个残忍的邪恶角色，相反是一个幽默搞笑的可爱角色。

任天堂当时打算在大金剛这个角色上投入资本，使其有朝一日成为任天堂的招牌。以至于在《大金剛》中，任天堂不惜牺牲马里奥来扮演那个大金剛的坏人。游戏内容是大金剛的“子虚乌有”，曾被批做老套，与马里奥无关的故事。之后，大金剛离开了马里奥这个角色位置，又被重新灌入了《超级大金剛》和《大金剛无敌》等游戏，而逐渐成为了任天堂可爱的招牌角色之一。由于其强壮、可爱滑稽的特点，大金剛终于成为了游戏明星，至今仍有不断有新的作品问世。

特别策划

2008.17



忍者神龟的四只绿色正义忍者

忍者神龟 Ninja Turtle

形象 ★★
作品数量 ★★★★★
影响力 ★★★★★
当今流行度 ★★



《忍者神龟》在03年推出了最新的动画作品，但给我们留下深刻印象的却是在大约20年前首次在国内播放的长篇动画片。《忍者神龟》讲述了在纽约市一条大街的地下管道里住着四只功夫高强的忍者神龟和他们的老师斯普林特。为了维护正义，保卫城市家园，他们与不同的邪恶势力展开了激烈的战斗。这四只神龟勇无比、所向无敌的小乌龟，居然以文艺复兴时期四大大师的命名命名，倒是在当时来说非常奇怪。而以忍者神龟为主主题的游戏在当时也非常流行，FC上的初代作品《忍者神龟》做得非常优秀，让很多玩家都喜欢一起讨论它的玩法。而从2代开始，该系列则变为横版动作过关，流畅的过程使之成为玩家们必玩的作品。《忍者神龟》的游戏在FC、SFC时代最为鼎盛，推出的游戏在10款左右，而到了PS2时代，虽然此类游戏还在推出，而且游戏质量正在提高，但似乎人气已经难以再度提升。直到去年上映的电影，似乎才让这些乌龟又火了一把。

给予世界色彩的大阳大神

天照 Amaterasu

形象 ★★
作品数量 ★★★★★
影响力 ★★★★★
当今流行度 ★★

天照大神，又写作天照大神。是日本神话传说中最高级的女神——太阳女神，被奉为日本皇室的祖先，尊为神道教的主神。据《古事记》和《日本书纪》记载，伊弉诺在逃离“黄泉国”的归途中，于筑紫之国小门的阿波板原洗刷污秽时，洗去罪恶出一美丽女神。因女神由生时光辉耀天照地，伊弉诺遂尊其，将其命名为天照大神，送她八咫镜玉玉，并命其司理高天原诸神所居之处。

《大神》这款游戏自然取材自日本民间神话，玩家将要做操作以日本神话中的自然神灵天照大神为主角，背上背有日本三神器之一的八咫镜玉玉作为主角，打破敌人，让世界重新恢复为生机勃勃的彩色世界。本游戏的画面以特殊的水墨着色法所构成，加上充满和风配乐，交织成这款风格独特的作品。但令人不解的是，这个游戏最终竟莫名其妙落了个“叫好不叫座”的尴尬局面。



喜欢模仿任天堂的小猫

井上多罗 Toro Inoue

形象 ★★
作品数量 ★★★★★
影响力 ★★★★★
当今流行度 ★★

这只叫做井上多罗的小猫，和索尼克、马里奥等差不多都可以代表各自的厂商。SCE自家的游戏数量有限，井上多罗简直就是他们的公司吉祥物。井上多罗最早出现在游戏《随声伴》中，游戏风格比较奇怪，算是养成的一种，至于游戏流程，只要一直和井上多罗说话就可以。最之，游戏的气氛十分轻松，非常适合在无聊的时候来打发时间。并且因为井上多罗的外形比较可爱，大大的脸上可以用线条来表现出各种各样的搞笑表情，于是这个角色受到了不少儿童和女性玩家的青睐。

不像是个宠物，具体来说是因为多罗小时候被人丢在路边，后来被寿司店老板井上得到并收养。井上老板发现多罗很喜欢吃寿司上的金枪鱼作料（多罗），于是便取了这个名字。别看多罗只是只猫，可它的梦想竟然是长大以后成为一个真正的。由于多罗相信通过学习人类的语言和生活习惯可成为人，所以在游戏中可以看到它在学习语言的时候是非常卖力的。

现在有关多罗的游戏已经非常少了，已知仅PS3和PSP互斥的一件。这一系列作品非常适合放在掌上机，因为《随声伴》这个名字就已经点明了主题应该是让玩家可以随时随地进行游戏。然而现在在PSP上却只有一作，这不得不让人觉得有些遗憾。



擅长疾速行进的黄色小鸟

陆行鸟 Chocobo

形象 ★★★★★
作协数量 ★★★★★
影响力 ★★★★★
当今流行度 ★★★★★

陆行鸟是《最终幻想》中的虚构鸟兽，一度也成为史克威尔的吉祥物。在1988年发售的《最终幻想2》中首次登场。构思这生物的石井浩 不但参与开发最终幻想系列，同时也是《圣剑传说》的开发人员，于是我们可以发现陆行鸟在《圣剑传说》中也有登场。

陆行鸟的基本特征为长方细长的脖子以及宽大的喙。有两条细长的腿善于奔跑，常作为骑乘工具用。成年的陆行鸟因体格大甚至可以乘坐数人。特别是作为陆地移动手段，因其数倍于步行的速度，不论在旅行或是战斗中都起到了很大的作用。它像鸵鸟一样翅膀已经退化，除了黑色的陆行鸟以外均无法飞行。另外，陆行鸟带有特殊的华典以标示自己的生态领域。喜欢吃的食物为圣多鲁野果。

值得注意的是，在骑乘陆行鸟时背景音乐通常会切换为专用的“陆行鸟的主题”。原作由为模拟环境，之外还存在有各种各样的混音版本。陆行鸟在登场的第一部作品中都会采用不同的方式，有的还经常出现在宣传事件。这个游戏，甚至作为召唤兽登场。

陆行鸟当然也有自己的专属游戏，例如《陆行鸟赛车》、《陆行鸟迷宫》等等。同时因为它在游戏中的人气很高，所以在一些集合类的游戏中也常常能够看到它的身影，并且在游戏中也会有较多的戏份。其实陆行鸟这个角色非常具有可能性，尽管它在游戏中没有什么性格方面的表现，但这个角色的卡通形象非常可爱。如果加上利用的话应该会呈现给大家不少搞笑的作品。说到这里，我们不得不感叹，可惜陆行鸟不是任天堂旗下的角色，否则它的专属游戏一定少不了，而且说不定是比马里奥大叔的又一人气明星，拥有可爱风格的动作游戏系列。



喜爱高达模型的地球侵略者

军曹 KERORO

形象 ★★★★★
作协数量 ★★★★★
影响力 ★★★★★
当今流行度 ★★★★★

Keroro军曹是日本的一部喜剧动漫作品，原作者为吉崎观音。其漫画版于1999年开始在日本的漫画杂志少年Ace连载。动画版则由日本动画制作，并于2004年开始在东京电视台播放。中文版方面，漫画版由台湾角川发行。动画版于2005年初开始在港台有线电视台播放，并由朱迪主唱香港版主题曲。大陆则于2005年末由华娱卫视播放台湾配音版。首部剧场版电影《超剧场版Keroro军曹》则于2006年3月11日在日本上映。

Keroro军曹以其对日本各大经典动漫作品的恶搞而闻名，包括《千面女郎》、《网球王子》、《七龙珠》等众多著名作品。在漫画版中，对角川书店出版的漫画有较多的模仿，如《新世纪福音战士》。动画版则因为版权的关系，比较多对是日升动画制作的《机动战士高达系列》的恶搞模仿。此外，漫画中还有一些对业界人士的恶搞。Keroro军曹这个人物设定也非常有意思，它是地球侵略队小队的队长，寄居在日向一家，个性调皮，贪玩而又带有点自恋，作为小队的总指挥官却总是一事无成。它最大的爱好是模仿高达模型，常常会被没有见过的东西而吸引全部的注意力，从而干脆忘记了它来到地球的目的。

以Keroro军曹为主题的游戏在这几年也有不少，但明显缺乏令人印象深刻的大作。通常都是一些小游戏，特别是在NDS的几款作品，包括了陆行鸟的小游戏，以及投篮之类。此类角色的发展重心通常都不是为了游戏，为他们制作游戏只不过是满足了玩家们的意愿，同时也可以让这些角色在一定程度上脱离人气也。而现在包括Keroro的动画化与广播（广播）之类的恶搞作品所引起，前景不容乐观。好在军曹的可爱形象一时不会被取代，所以它的人气还是相对比较有保障的，只要再努力推出些好的游戏作品就可以了。

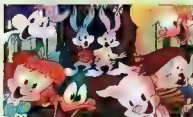


数量众多电玩动物明星

前面我们已经介绍了很多游戏中的动物明星，但这个队伍的数量实在是太庞大，除了删掉所有的游戏发售信息，否则任谁也不可能把全部的游戏明星删掉。不过我们上面说的这些已经算是动物明星中比较具有代表性的了，以下还有一些补充，不过它们要么是现在已经没有什么表现，或者是因为游戏类型的关系对于个性的表现不是那么明显。但我们坚持要介绍它们的原因是，这些家伙还是比较“著名”的，不多废话了，我们一起来看一下吧。

兔宝宝

注意，兔宝宝不是兔巴哥，它的形象要更为可爱一些。从FC时代开始，这个家伙就已经有了自己的原创作品。不过说到它的作品如果仅仅提兔宝宝这个角色似乎有点不公，因为这个系列中是有四个主角的，包括一只只会跑跳的狗、一只可爱的猫、一只老鼠，以及一只黄色的小鸟。不过这个系列的游戏对于剧情的交待非常简略，兔宝宝的目的就是维护正义，其余的个性则没有什么交待。这个系列似乎到了SFC、MD时代就告终结了，不过它的经典程度却让那些老玩家不可能忘却。



放在兔宝宝身上。兔宝宝的作品绝大多数都是动作类，只有SFC上有一款是运动类的游戏集合。而且这一系列游戏对于剧情的交待非常简略，兔宝宝的目的就是维护正义，其余的个性则没有什么交待。这个系列似乎到了SFC、MD时代就告终结了，不过它的经典程度却让那些老玩家不可能忘却。

星际火狐

自从SFC版首作在1993年发售以来，《星际火狐》系列一直是任天堂主机上不可或缺的游戏，尽管数量不多，但起码会保证每个平台上都有，NDS中的掌机除外。这个游戏对于火狐的性格描写非常少，游戏的主要内容就是射击，所以没什么机会让大家通过剧情来了解火狐的人物特点。作为星际火狐队的年轻队长，火狐在作战中总是冲锋在前。由于他无与伦比的飞行技术和卓越的判断力，使他成为一名受部下尊敬的领袖。《星际火狐》系列在任天堂的众多游戏中算不上是一款大作，但这个角色绝对可以归为任天堂的明星阵容，其原因就是虽然作品不多，但精品不少。

海豹

怎么样？记不起来有这么个角色了？……看来年龄在20岁以下，或者没有接触过MD这款主机的玩家是不会知道的。《海豹》这个游戏在MD上共推出了3款作品，每一代的画面都非常清晰，玩家控制海豹在大海中畅游的感觉能够让人心旷神怡非常舒暢。本作在以后的主机上没有再推出续作，实在是非常可惜。这种贴近大自然的产物其实是非常适合现在的次世代主机的。

松鼠

《米老鼠和唐老鸭》在国内大红大紫的时候，除了主角以外，最具人气的就要数那只只是和唐老鸭作对的小松鼠了。而CAPCOM以这两只松鼠为主角推出的《松鼠大作战》更是FC时代人人皆知的好游戏。本

系列一共推出了两款作品，风格都是充满了童话色彩，手感上佳、难度适中。在游戏中的主要攻击手段就是拿起箱子来砸敌人，但它们也可以互相解，展现出松松调皮的个性。据说这个系列的经典程度亚于当时的《马里奥》，但为什么它不坚持下去实在是无法理解。



疯狂兔子

《雷曼》系列的人气跌落是大家有目共睹的，这款欧美卡通风格的动作游戏，大概是因为太缺乏游戏个性的，并且游戏中的创新要素太少，于是和《马里奥》系列相比完全不是一个档次。然而该系列最新推出的《雷曼 疯狂兔子》系列却挽救了这款作品的招牌。游戏中雷曼面对疯狂兔兔了巨大的威胁，竟然利用各种小游戏进行战斗，加上那些兔兔们的疯狂表现，绝对是一个令你捧腹的作品。

后记

一款好游戏，必然会有一个让人印象深刻的主角，这话不对么？像龙仔打，那些没有主角的益智类除外。我们在玩《最终幻想》时，玩的是自己的系统么？当然不是，还有每一作主角之司的感人经历。在以动物为主角的作品中，情感要素就不是那么复杂了，它们在战斗中带给人们的主要感受就是放松。动物是人类的伙伴，它们在角色中依然会以自身的可爱来吸引玩家。让我们提到的角色都是游戏界中的经典，而那些遗漏的部分，限于篇幅也就不能一一补充。在此，向所有奋战在游戏界的动物明星们致敬！

特别策划
2008.17



天敏HD200 游戏玩家的最爱

色差转换方案最佳选择

庶民高清游戏方案

随着玩家们对游戏画面要求的逐渐提高，每一代主机都纷纷配备了更多的高端视频输入输出接口。从最早的射频、AV、S端子、色差一直到现在HDMI。每次的视频输出接口升级都给玩家们带来了全新的视觉冲击。既然是主机升级，画面自然也就成为了衡量机能的第一标准，由此可见虽说画面不是一切，但一部拥有出色画面效果的主机肯定比一个拥有漂亮而脸孔的少女，总能让人们眼前一亮，是赏赐感官最直接的体现。

次世代的大潮涌到我们身边已经有两年的时间，或许你已经拥有了自己的XBOX360或者PS3，已经在体验着次世代游戏的冲击。但你是否已经领略过次世代游戏革命性的高清HD，HD了嘛？在次世代主机标配1080P、HDMI等新标准的同时，你是否考虑过为体验过世世代游戏我们不仅仅要购买一台主机，显示设备的提升也变得同样重要？尽管当达到真正高清标准的显示设备已经不再像两三年前那样高昂大价钱难触发，但动不动接近万元的售价对于囊中羞涩的游戏迷来说还是比较遥远。因此如何利用自己手头现有设备，实现完美体验次世代

效果就成了大多数次世代玩家或打算升级到次世代的玩家必须考虑清楚的问题。

既然这是广大玩家们面临的问题，作为专业杂志为大家解决并找到合适的方案自然责无旁贷，从上期开始，本刊将会为广大读者连续评测目前市面上主流的高清视频转换设备，希望能够帮助广大玩家们轻松跨入次世代的门槛，一起享受高清游戏的魅力。

接下来，我们一起来看看由天敏生产的这款色差转换盒色差板，在外形上这款色差盒采用了天敏经典设计，那么使用效果如何？下面我们开始评测喽！

□文/张团



CHECK!

产品外观检验

也许天敏这款产品在外形上乍作的似乎并不是很专业，和上期介绍的VBOX外形相比要显得小巧一些，不过外形上更加小巧一些，这款产品名为色差板，那么也就意味着这款转换盒的输入接口只有色差(Ypbpr)接口。除了色差接口之外，还有一个AV视频输入口，VGA输出接口以及一个电脑串输入口。这些接口可以很方便用户将游戏机、DVD通过色差线连接到转换盒连接，经过转换后在显示器上显示。除了一个转换盒之外外面还附送了一个遥控器，通过这个可以方便地进行OSD菜单的各种操作。

从外形上来说这款天敏转换盒色差板：采用了天敏惯用的外观设计，只不过在上面进行了细微的改良，盒面上5个按键能够用于各种操作，颜色蓝黄附带的遥控键小巧设计也是令人称道。

一电视盒的散热问题一直是困扰一个让人头痛的问题，天敏色差板在盒子上面做了很多散热孔。

CHECK!

产品功能

天敏HD200内置色差等视频输入接口，可以用来接入PS3/XBOX360等各种信号源，传输的画面质量非常优秀，灰阶和色彩层次感丰富，细节表现到位，即使边缘处理得干净没有模糊，重影或者多余杂色，清晰稳定的画面，能够有效减少对眼睛的伤害。

即插即用，VGA输出HD200即插即用，无需安装任何软件，提供VGA视频输出，可在CRT、LCD显示器等设备上显示，全屏支持宽屏显示，多种比例显示模式(16:9、4:3、16:10、4:5)，高达1920X1200的分辨率显示。

HD200采用数字处理芯片，色彩鲜艳，画质清晰，采用数字信源扫描及3D Motion adaptive de-interlace等多种数字图像和数字降噪技术，带来更清晰悦目的视觉体验。

●产品所支持的输出模式：640X480、800X600、1024X768、1280X768、1280X1024、1440X800、1400X1080、1600X1200、1680X1080、1820X1200、1920X1200

●产品所支持输入格式：480i、480p、576i、576p、720p、1080i、1080p



将游戏信号输入之后，游戏盒会根据实际信号来自行判断，并且将信号输出到显示器上，它支持如下信号格式：支持4:3信号在16:10宽屏显示器上的无变形4:3显示，支持16:9信号在16:10宽屏显示器上均不变形16:9显示，支持16:9信号在4:3显示器上完美不变形16:9显示

●其它特色功能：3D Motion adaptive de-interlace等多种数字图像和数字降噪技术；视频输入可自动识别PAL、NTSC制式；即插即用，无需安装任何软件，使用方便；提供VGA输入，可直接连接PC VGA输出，并可通过按菜单自由切换；支持YPbPr外接端子，可连接PS2、PS3、XBOX、XBOX360、Wii、NGC等设备；色度引擎自动增强功能(Automatic enhancement function of color engine)，自动检测输入信号的格式和模式。

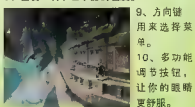
特点1 简单方便的遥控器操作

有了遥控器之后，能够让一些麻烦的操作变得简单，PC与游戏主机之间的切换也只需要轻轻一按，这款遥控器的最大有效距离为10米，使用无线手柄的时候你可以轻松的遥控转换盒，再也不用麻烦地在转换盒本体上进行选择了。

遥控器本体的按键很全面，分别有开关、模式切换、菜单、复位、分辨率、亮度、对比度、色度。这些按键几乎包含了菜单中的所有功能，这样一来你只需要按下相应的按键就可以省去在菜单里面寻找的时间了。下面简单地介绍一下各个按键的功能：

- 1、开关 用来切换显示器与游戏机之间的信号。
- 2、模式 按一下就可以选择白天、夜晚等画面效果。
- 3、菜单 能够调用OSD菜单，里面有许多功能选项。
- 4、复位 对自己选择的颜色不满意？按一下复位即可马上回到初始设定。
- 5、分辨率 快速切换各种分辨率。
- 6、亮度 调节显示器的亮度。
- 7、对比度 调节显示器的对比度。
- 8、色度 调节显示器的色度。
- 9、方向键 用来选择菜单。
- 10、多功能 调节按钮，让你的眼睛更舒服。

- 2、模式 按一下就可以选择白天、夜晚等画面效果。
- 3、菜单 能够调用OSD菜单，里面有许多功能选项。
- 4、复位 对自己选择的颜色不满意？按一下复位即可马上回到初始设定。
- 5、分辨率 快速切换各种分辨率。
- 6、亮度 调节显示器的亮度。
- 7、对比度 调节显示器的对比度。
- 8、色度 调节显示器的色度。



特点2 分辨率随意切换

显示器过大分辨率的设置就是一个问题。一般在20寸或者是24寸的液晶显示器下设置色差的分辨率一直都是一个让人头痛的问题。到底哪个分辨率能够更好地显示游戏内容? 天敏转换精灵色差能够很完美地帮助解决这个问题。在转换盒以及遥控器上都会有一个控制分辨率的按键, 轻轻一按之后就可以方便地转换当前的分辨率, 可谓是十分方便。

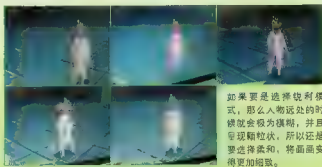


1个和符合尺寸的分辨率快速切换实在是非常方便, 如果你的显示器不支持某种分辨率的话就会黑屏。

特点4 多种画面模式随便选

如果你要是玩Xbox360或者是PS3的话, 20寸液晶显示器配合转换盒能够达到很好的效果。虽然不能够达到HD真正要求的分辨率点对点, 但是已经非常不错了(20寸液晶显示器由于分辨率不足所以不会显示出真正的1080p, 使用色差盒或者是HDMI盒之后, 屏幕会被强制压缩一些, 虽然不太明显, 但是细腻的小字部分还是会呈现出模糊), 不过你要是玩PS2游戏的

话, 很有可能差高显示器会让你PS2真正的画面显示出来, 这样的话你就是在显示器上看到“原形毕露”的PS2画面, 这可怎么办? 玩家们能够接受吗? 没关系天敏转换盒HD200提供了多种画质选择其中包含: 白天、柔和、锐利、夜晚、用户、鲜艳等模式, 玩家们可以根据自己的需要进行选择, 评测组提供了一些图片数据作为参考, 大家可以自己看一看实际效果。

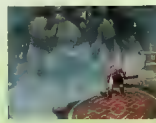


如果要是选择锐利模式, 那么人物远处的时候就会极为模糊, 并且呈现颗粒状, 所以还是要选择柔和, 将画面变得更加细腻。

特点6 方便的复位设计

许多玩家在购买转换盒之后, 都喜欢进行一番设置, 调谐这个, 选那个, 当不满意的时候很难将其调整回来, 一般的转换盒与电视盒都会有复位的设置, 不过你需要进入菜单或者是在转换盒上进行实际操作, 而天敏转换盒则在遥控器上加入了“复位”的设置, 当你不满意自行调整的颜色时可以按一下复位, 此时系统会立即将你的设置还原成为原始标准, 这真是一个很

方便的设计。只不过遥控器的电池设计稍有些别扭, 虽然说明书上写明了如何更换电池, 但是评测组找了半天也没有办法打开电池盖, 至今都没有找到打开的方法。

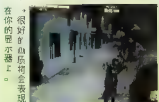


1方便的调节让你在玩游戏的时候更加得心应手 不过遥控器好像没电池不是很方便。

—OSD的菜单功能也是十分齐全, 突然世界变得很方便。

特点3 全屏输出后的高质量

很多玩家都不太了解转换盒的信号解码形式, 担心转换盒不能够很好解码这样一就会影响到图像输出的质量, 不过玩家们请放心, 天敏转换精灵采用的是3D Motion adaptive de-interlace等多种数字图



在, 很好! 由于你也会表现

像降噪技术, 使得图像输出后的质量得到了保证, 在液晶显示器上我们使用天敏转换精灵分屏接入到Xbox360和PS3在试玩《忍者龙剑传2》和《合金装备4》后发现在1080p的画面模式下画面看起来清晰稳定。发前以及色彩层次感丰富, 对于细节的拿捏很是到位, 图像边缘处理得很干净, 没有模糊、重影和多余的色粒。为了测试这个色差的准确性在接下来测试我们直接使用VGA线接做两次次世代主机后发现画面几乎相差无几。

特点5 天敏电视盒全屏拉伸效果

天敏电视盒另外一个特点就是在进行游戏的时候能够对面框拉伸, 不过全屏拉伸在分辨率低的时候是默认效果, 当分辨率大于游戏本身输出效果的时候, 在菜单中的输出选择中就能够选择两个选项, 第一个是原始尺寸, 第二个则是全屏拉伸。如果你的显示器分辨率低于游戏实际视频输出分辨率的时候这两个选项呈现出红色, 此时是确认不可操作的。我们在玩PS2或者Xbox的时候转换盒会



将你的视频输入信号自行拉伸, 不过在我们评测室内的20寸液晶显示器下PS2游戏并不能够完美地全屏拉伸。在分辨率不足的情况下两边都会出现黑边, 当分辨率设定成1680-1050的时候右边为完整显示, 而左边同样会多出黑边。不过在玩PS3或者是Xbox360的时候选择1080p时则会完美拉伸, 不过在使用PS3或者是Xbox360进行游戏的时候我们还是推荐大家选择原始尺寸。



优秀的全屏画面。

CHECK!

综合评价 II

天敏这款产品仍然采用的是天敏的传统造型, 为了统一产品风格, 将外形稍进行了改变, 由于这款产品是专门的色差版, 所以只是提供了专业的色差接口与VGA接口, 对于其它周边接口比如HDMI、DVI并不支持, 所以它的外观上略显不足, 惟让它它是“色差板”!

唯一值得特别感到不满的就是虽然采用了传统造型, 但是在外观设计上仍有缺憾, 塑料感太强, 而且在转换盒上面的8个功能键手感僵硬, 按起来的感觉很廉价, 希望天敏能够改进一下, 使其门下的产品更加华丽一点。



目前这款天敏转换精灵色差版已经上市, 没有足够资金预算购买大尺寸高清平板电视的朋友, 不妨考虑一下用这款天敏转换精灵色差板搭配CRT电视或者小尺寸的液晶显示器来使用。相信出色的聚拢力和画质优化能力会让你感到非常满意。

这款转换盒对于要求不是很高的玩家来说是一款相当超值的产品, 色差线清晰, 非常地舒适。

非常地便宜大概只有10元左右, 如果你要是一家游戏店的常客那么很可能用更加便宜的价格买到手哦!

Wii

打造我们自己的多媒体中心

多媒体Wii无线通信PC

Wii Media Center安装使用指南

录为推荐软件。在安装XAMPP，尽量不要改变其默认的安装路径，因为在接下来安装和使用WiCR时，软件会调用默认路径中的信息，如果改变了这个路径可能会导致软件无法运行的情况。

1、下载并安装XAMPP，无论你的系统是Windows还是Linux，都是可以安装的。

2、如果你的操作系统是Windows，那么还需要下载并安装XAMPP Perl Addon，该软件包即是XAMPP的工具包。

3、下载WiCR，并将其解压缩到C:\Program Files\xampp目录下，若也出现提示文件重复，则将所有文件覆盖。



将所有文件覆盖。

5、假如个人喜好在某个盘符目录下建立临时处理文件，指定路径“C:\Program Files\xampp\temp_daemon.bat”，可指定个人喜好命名。

完成以上PC端软件配置后我们的工作算是完成

了三分之一，由于诸如WiCR等第三方软件是由个人开发的，因此其集成性或者称为傻瓜性不高，接下来我们使用之前还有许多需要注意的设置需要设定，在此之前，检查下载的Wi是否安装了Opera浏览器？如果没有，赶快利用《黎明公主》的漏洞把它装上吧

使用体验

安装好软件后，究竟如何使用呢？由于操作比较烦琐，因此我们建议对于电脑知识掌握不多的朋友可以先参考一下关于服务器、Apache、批处理文件等相关知识。

1、打开PC端的服务器，双击XAMPP Control Panel后打开设置，点击运行Apache，使用Win Service可以默认定义的设置运行Apache，熟悉Apache的玩家也可以对其进行设置，让软件的运行更顺畅。

2、设置打开之前我们建立在桌面上的虚拟文件后启动WiCR编码。

3、查看自己计算机的IP地址（可在开始——运行——cmd——ipconfig或其他方式），并记录下这个IP。

4、打开Wii，确保其能够连接网络后，进入Opera浏览器，在地址栏中输入我们记录下的计算机IP地址加wii，例如我们的计算机IP为192.168.0.1，那么我们在浏览器地址栏中输入192.168.0.1/wii。

进行以上操作后，如果在安装软件的过程中没有出现异常状况，并且网络信号

良好的话，那么我们就已经在Wii和PC间搭建了一条无形的桥梁，能够访问两个强大的工具，并能实现无线数据传输了，但是究竟WiCR能够浏览电脑中的文件，并在电视上显示呢？

由于WiCR默认的路径配置是c、d、e这几个占用的盘符，也就是A盘可以对应的PC端盘符，因此首先我们可以进入工具栏的配置界面，打开“Misc Options”，并在Drivers的配置中键入C盘硬盘分区的盘符，多路径可以空格地分开，例如“X C D E F”。这样一来我们就给Wii浏览PC上几乎所有硬盘分区的权利了，接下来我们可以分别输入各个文件夹，WiCR支持txt文本文件浏览，但是无法打开Word或是ppt等文件，如果希望浏览MP3、图片等，也是可以通過简单的点击打开的，WiCR也支持通过音乐目录来进行播放。

WiCR最吸引人，也最为人所诟病的特性便是其快速的streaming，串流播放格式的视频文件，不借助额外的转码软件，便能依靠WiCR自带的程序对PC端的影音文件进行处理，并且快速的在电视上呈现。这样，从下载的大片也不必专门制成DVD而与人分享了。由于WiCR只支持FLASH格式的图片，虽然在传输上速度还算不错，不过其播放的效果却不让人满意，在视频画质质量两点后，玩家们可以在Mencoder的设置中进行分辨率和声道的位置，不过从目前来看，画质越高，传输的速度越慢，软件还需进一步完善。 □文/通乐W BBS.com

CHECK! 注意事项

Q: WiCR能够在Wii上使用吗？

A: 这是一个典型的错误，WiCR是不能在Wii上使用的，但是是连接Wii和PC的桥梁，没有它是无法实现以上的功能的。

Q: Wii上播放的视频与PC端解码器是否同时运行的？能否同步播放？

A: 目前确实不行，Wii上播放的是PC端解码的1分钟左右的影片，但是传输速度非常快，因此能够同时运行并播放的功能。

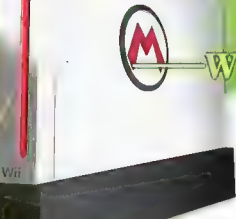
Q: 我顺利安装WiCR，也能够进入屏幕，但是在播放影片时却从来没有成功过，甚至经常在播放时出现PC端CPU 100%的情况，是我安装错误的缘故吗？

A: WiCR目前仍然处于不断更新阶段，作为一款自制软件，其并非为了赢利而开发，因此在功能上来说需要优化和Debug的项目还是非常多的，最近推出Beta版的PC方客户端使用WiCR。

Q: 影片播放过程中，我想退出播放，或者希望停止解时，正确的操作方式是怎样的？

A: 在设置中选择“Delete and daemon”，稍一段时间后就可正常退出，而不产生过多的垃圾文件。

从某种意义上来说，Wii上以及其他平台上的这些自制软件，将成为游戏产业发展的一个标志，越来越多的技术有潜力的人才开始投身于专门的游戏开发工作，却抛弃自己业余的精力和兴趣投入到对专业厂家的技术挑战上，我们的玩家已经不再只是简单的购买一个个商业产品，而是能够将自己的思想利用技术对商业进行再生产，使其能够获得更多的功能在扩展，这是一个非常有挑战性的世界，这是一个非常有创造力的世界，希望以上的文章，作为Wii玩家交流的经验，是否也会参与到这些软件的制作工作中去呢？



Wii的确是个人

见人爱的小东西，但是是

否因为SD卡的转写麻烦，或者是因为512MB内存空间的限制，而无法将你所喜欢的音乐和图片存储到Wii中呢？通过TCP/IP协议，在Wii和PC之间建立连接传输文件已经成为可能，那么能否让PC成为一个服务器，与Wii之间建立连接，通过Wii端的操作来得到PC上海量的资源，或是将PC因为声音、色彩等的局限，用Wii将其播放出来呢？答案当然是肯定的！

软件介绍

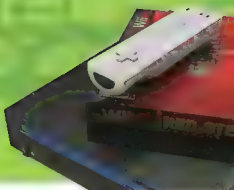
近期不少能够让Wii无线连接PC的软件不少，WesZO、WiCR等软件已经在国内外吸引了相当多的玩家们进行讨论。由于两款软件在功能上差别不大，因此我们今天选择WiCR作为我们讨论的重点。Wi Media Center——简称WiCR，是由国外一位网名为eacob Jarcos的程序员所开发的，解决Wi媒体播放功能的一款软件，使用串流传输格式传输数据，并自动转换如avi/divx/drm/vxmpeg/wmv/其他等等系列主流视频音频文件为Wii专用F.V.，实现利用Wii播放影音文件的功能，同时其也能够播放mp3音乐、jpg图片等，是一款集合了美化主题并支持右手柄操作的强大软件，无需在Wii端安装，避免安装第三方软件而造成的麻烦。



安装说明

同其他需要利用《黎明公主》实现Wii安装的设备不同，WiCR只需要在Wii上安装Opera这个官方授权的浏览器，并通过其浏览PC文件，达到传输文件的目的，因此在使用的安全性上来说，WiCR几乎没有任何风险。在保证Wi与PC处于一个局域网中（需要一台无线路由器），我们还需要在PC端安装几款软件，如WiCR、WiCR tools、PC端服务器软件等。这里我们选择目前比较常用，与WiCR兼容性良好，并且有中文界面的XAMPP。

首先，我们需要在PC上安装XAMPP，这款软件并非WiCR，而是一个集合了Apache、MySQL、PHP、Perl等等的工具包，能够在Windows、Linux、Solaris上操作系统下安装使用，支持英文、简体中文、繁体中文、韩文、俄文、日文等，已经给WiCR的作者收



Wii

打造我们自己的多媒体中心

改变随心所欲，破解无所不在——自制软件频道完全攻略

自从发现了“赛尔达”系列上的一款自制频道以来，无数的程序高手们便展开了层出不穷的探索。围绕这个平台展开了一系列的探索，开发者们工作，将一个又一个神奇的功能安装到了Wii上，如虚拟主机频道、模拟软件运行、影片播放中等。这些个工作成果当然不会被任天堂许可，送上Licensed by Nintendo的标志。但是却让拥有Wii的玩家们受益匪浅，善于动手，敢于尝试的玩家已经不再满足于在Wii上进行世代的经典游戏了，而是希望将这台机器能够发挥的想象力充分发挥。实现众多梦想往往任天堂公司也没有想到的新奇创意。人类的智慧是无穷的，虽然受到过任天堂的官方授权，但是一个创新的Wii频道，Wii Channel，却在最近悄悄地登上了众多Wii玩家的主机。无论什么版本的主机，该频道均能顺利地运行，并且能够实现众多有被任天堂苛求Wii使用手册的功能，也知道这些神奇的功能是什么？如何在Wii上得到实现？让我们一起来看神奇的Wii自制软件频道——Wii Homebrew Channel吧。

自制软件介绍

Wii自制软件频道同所有自制软件一样，都是由国外的程序员们自发组织开发的一个能够在Wii上运行的非官方授权的第三方软件。从功能上来看，Wii Homebrew Channel实际就是一个自制软件的管理器。



在安装了该频道后，各种玩家们从网络上了解到的可运行的自制软件就可以通过SD卡等简单的途径在频道内通过程序进行运行，而不需要再次使用（赛尔达传说 黎明公主）的源码来安装，能够直接在自制软件频道的步骤安装。不但操作方便，并且在Wii自制软件频道中可以使用Wii手柄进行游戏体验，界面也是相当的美观。能够方便的玩家在频道内进行主机系统升级的时候不必担心。因此目前的频道也进行系统升级，而且支持软件的更新，能够通过Wii连接网络进行自制频道的系统更新，特别是 款Wii的玩家们不可错过的自制程序。

安装说明

热爱Wii自制程序的玩家们想必都通过SD卡安装过诸如虚拟主机游戏等程序，因此一张分区连接的格式为FAT32的SD卡是我们首先需要的。由于开发者的原因，部分格式为FAT32的SD卡是通过Windows格式化的SD卡安装是自传软件到Wii上的时候可能会出现数据错误而不能顺利完成安装，这需要我们首先使用Panasonic SD Formatter这款软件对SD卡进行处理。首先在自己的PC上安装这款软件，然后将SD卡插入PC，将Panasonic SD Formatter的“Option”选项中的“FORMAT TYPE”选为“Full Erase On”，“FORMAT SIZE ADJUSTMENT”选为“ON”，通过处理后，SD卡就能顺利地支持Wii各种自制软件的媒介了。在初次安装Homebrew Channel前，我们还需要保

CHECK!

由于该软件目前仍然处于测试阶段，因此会存在一些可能有很多不完善的地方，在使用过程中可能会出现异常状况。下面我们把一些有代表性的问题和答案列举出来。朋友们如果在使用时仍有疑问，可登录bbs.wiibbs.com与网上的国内玩家们进行一番讨论，或是登录自制软件的官方网站（bbs.wiibbs.com），与国外的玩家们一起探讨吧！

Q：在使用《黎明公主》安装了自制软件频道后，是否可删除该游戏的Wii存档？

A：安装好自制软件频道后，程序将不再清除该游戏的存档，因此是可以删除的。

Q：我们在运行各个频道时会被Wii记录在系统上的留言板，使用自制软件频道的信息会被记录在留言板上吗？

A：玩家们使用自制软件频道的信息将被记录在留言板上的，使用的时间也会同其他频道一样被详细的记录，目前还没有办法让Wii不记录这些信息。

Q：我们在运行各个频道时会被Wii记录在系统上的留言板，使用自制软件频道的信息会被记录在留言板上吗？

A：玩家们使用自制软件频道的信息将被记录在留言板上的，使用的时间也会同其他频道一样被详细的记录，目前还没有办法让Wii不记录这些信息。

注意事项

Q：为什么我不能把Project64.exe这样的文件安装到Wii上呢？

A：Wii软件是用不同的系统运行，大多数Wii软件是在Linux环境下进行集成和开发的，因此也多是在这个环境下实现运行。在SD卡上的wiiiso文件，自制软件频道能够识别elf、zip等文件，而软件文件图标中心必须定义为128x64的png文件，当然，至少不记录信息的xml文件。

Q：为什么我只能在赛尔达里运行10分钟呢？之后就会强制关机？

A：推出初期的版本为试用版本，限制了10分钟的运行时间，在beta7之前制作小组就出了没有时间限制的版本，而目前该软件已更新到beta8，因此玩家们可以选择较高的版本进行安装。

Q：我成功安装了自制软件频道，但总是在运行之前被强制进行的赛尔达方块时总是显示“Loading”而且加载的速度一直是0%，这是什么原因呢？

A：请检查是否插上了GC的记忆卡，在某些情况下，这个内存设备会与自制软件频道冲突，请尝试将GC记忆卡取下，并重启Wii后就能避免了。



证自己的主机拥有一个相应版本的游戏（赛尔达传说 黎明公主）的漏洞存档。

接下来我们需要将下载到的自制软件频道文件中的“boot.elf”文件复制到SD卡的目标目录下，由于另一套安装方式需要针对不同版本主机进行刻意操作，比较复杂，因此这里我们介绍最简单的安装方法，之后将SD卡插入Wii主机，运行（赛尔达传说 黎明公主），进入后，画面会切换到与人物对话后即可进入Homebrew Channel的安装界面，根据屏幕上的提示进行软件的安装，Wii手柄的“左”键为确认键，软件安装成功后再次按下“左”键即可退出安装程序，进入Wii的主菜单。

使用方法

顺利运行一个半小时后我们就能发现在Wii的系统界面出现一个全新的蓝色界面，这就是漂亮的“自制软件频道”，在这个频道中我们能够通过SD卡方便地运行各种自制软件，不需再在Wii上运行（赛尔达传说 黎明公主）的程序漏洞了。在SD卡上建立新的文件时，将感兴趣的自制软件运行英文文本（简体中文暂时无法显示），并将“.dol/elf/.png/.xml”等文件放入到相应的文件夹中就可看到自制软件频道中看到运行的图标了，完全支持Wii手柄的动作感应操作，能让喜爱研究的朋友们兴奋不已的，相比NGC时期的SD卡操作，这个新开放的自制软件操作平台的确实提升了许多。

除了通过SD卡进行操作外，我们甚至还能通过Wii和PC所遵循的TCP/IP协议，应用软件将这两个毫不相

干的终端通过连接，让Wii直接访问PC上存储的第三方软件，在确保本地无线网络连接正常时，下边我们可以尝试运行自制软件程序中附带的WiiLoad.exe来进行无线的数据传输。

1. 针对不同的操作系统，我们首先需要将WiiLoad.exe放入指定的目录下（Windows XP放到X:\WINDOWS\system32\目录下），

2. 打开Wii，在设置菜单中查看Wii的网络连接是否正常，如果能够达到网络后即可进入自制软件频道。

3. 进入界面后等待右下角的地球图标亮起后，按下手柄的“HOME”键，在界面上方记录下此时主机的P地址。

4. 在PC界面用右键点击打开“我的电脑”，属性——高级——环境变量——新建，新建变量名为wiiLoad，变量值为Wii主机的IP地址。

5. 在网络开启，并且Wii主机开启的情况下，将需要传输的自制软件的.exe或.do文件拖放到WiiLoad.exe的图标上就可进行传输，传输的无线文件传输，在Wii的自制软件频道上等待显示文件传输的速度。

通过上述方法就能够实现Wii与PC的无线连接，经实际运行发现文件的传输速度是非常顺利的，但是在某些时候有可能出现异常状况，即使是在网络条件良好的情况下仍有可能出现异常，此时Wii和PC两端都有可能出错，将文件的传输被终止。此时我们可以尝试将WiiLoad.exe的信息添加到注册表，将传输的IP和端口信息明确化，但由于自制软件频道并没有得到任天堂方面的技术支持，软件的开发者们难以制作出完美的频道，出现错误也是在所难免的。

科普园地

2008.17



本作是《鬼屋魔影》系列的新作，也许是最终作。游戏的整体风格延续前作，是冒险类解谜游戏，游戏的画面个人感觉还是不错的，虽然不及那些大作，但是能够看到开发者的苦心。游戏的氛围、感情应该是本作的特色之一，一开始就非常有悬念，玩家们会非常想知道主角是怎样的，为什么甘愿身这个鬼屋。游戏中的解谜成分非常多，而且设计得很巧妙，此为本游戏的另一特色。尤其是后期，如果不是仔细思考分析提示，想要顺利过关基本上是不可能的。但是游戏中还是存在着一定的BUG，并且很多细节方面处理得不够到位。另外，游戏的操作和视觉方面也很成问题。第二关开车部分应该是本作让人最为头疼的部分，也充分说明开发组对于车类游戏的经验不足。总体来说，用以下几个字可以概括本作：“买而不华、内涵丰富”，喜欢动脑了解谜以及对于恐怖氛围感兴趣的玩家们不要错过本作。

□文/www.gongame.com 刁刁BOBO、费/七曜

按键指南

- A 确定、开门、上梯子等
- B 取消、换子弹
- X 躲
- Y 视角推进
- LB 打开车灯，切换左手武器
- LT 刹车，使用左手武器
- RB 切换右手武器
- RT 扔出物品、灭灭灭灭灭、开枪、开车（打火）、使用右手武器
- 左摇杆 移动主角，快速转身（按下）
- 右摇杆 移动瞄准镜，闭锁（近距瞄准时按下）
- 左方向下 查看物品菜单
- 左方向左 查看治疗视角（鼠标右键切换伤处）
- 左方向上 推进视角
- START 游戏选项
- BACK PDA选项

系统解析

VISION VISION值是鬼屋魔影的一个特有系统，通过清除地图上地图盲点的迷雾之根，我们会得到相应的VISION值，获得的多少与推进难度有关。通过提高VISION值，我们可以开启相应的谜题，给玩家们带来额外的好处。建议多多查看。

光 这个游戏的一大特色就是玩家可以不受限制的在游戏中放置及时光源，这种设定很好地烘托出了《鬼屋魔影》的游戏气氛，更是要在将光作为游戏机制的一部分重点加以利用。

日常物品《鬼屋魔影》的重点和难点是，如何利用，组合日常的生活用品来制造出理大甚至致命的武器来解决眼前的难题，不同于其他的游戏，没有庞大的武器库系统。

ALONE IN THE DARK

本中译名 鬼屋魔影5 解密调查
谁达利 49.99美元 8月24日
国际解迷 HD DVD 英版 1A 345c

©2008 CHUNSOFT Co., Ltd. All rights reserved.

龙脉及道具成长系统

本作新增了以龙脉为核心的道具成长系统。自火之迷宫开始，所在层土中会出现“脉”字样，代表该层有龙脉出现。特征为一种结晶般的石头。右下方有对应的属性字样。同一层有数个龙脉存在，只有选一个龙脉，使用龙脉之卷轴才能激活龙脉。最大可激活3个。属性与当前龙脉的属性一致。龙脉有影、雷、火、风、土、水、冰、幻8种属性。龙脉属性与楼层颜色一致。以环境包围的光环颜色来判断属性。龙脉3个光环，越高级的龙脉，成长与道具成长越快，效果也越

好。龙脉都有一定割合会自动变换位置。要留意位置。只能使用龙脉之卷轴，在龙脉放置必要的道具后，使用龙脉之卷轴。龙脉周围会张开屏障把龙脉包围起来。结界中的角色会同时移动到龙脉。等待一定时间后，出现龙脉显示龙脉道具的附加效果。就表示道具已经成长了。放置不等的道具，道具还能继续成长。所以等待风再回收道具吧。注意，当龙脉周围有障碍物如墙壁、水池、岩浆，其他龙脉等存在时，该龙脉就没成功。只会重复变色黄色或蓝绿色8格内己方角色己方。当己方角色或怪物进入龙脉范围，结界就会到破坏。道具的成长也被中止。另外，结界破坏的效果是对于房间土全部龙脉的。所以一次供奉多个道具会有效果。但也加大了守龙脉的难度。重复龙脉成长等可以达到多重龙脉效果（最大四星）。

龙脉与道具成长关系图

龙脉	龙脉属性	龙脉成长	龙脉成长
火	火	强化龙脉成长	强化龙脉成长
雷	雷	强化龙脉成长	强化龙脉成长
风	风	强化龙脉成长	强化龙脉成长
水	水	强化龙脉成长	强化龙脉成长
土	土	强化龙脉成长	强化龙脉成长
冰	冰	强化龙脉成长	强化龙脉成长
幻	幻	强化龙脉成长	强化龙脉成长
其他	其他	强化龙脉成长	强化龙脉成长

网络救助系统

继承DS版西林的Wi-Fi风来救助系统，让全球的西林玩家都能互相救助，救助有“网络救助”和“密码救助”两种形式。建议有条件Wi-Fi的玩家选择网络救助，日本玩家相当热心，救助速度相当快，效率很高。每个迷宮都有救助次数的限制，救助时，去救助被救助死亡的地方必定是怪物房间，因此可用输入密码向朋友求助。

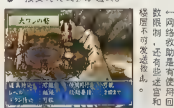
来刷道具，利用救出怪物可重复刷某个救助任务来获得珍贵道具，但每次有限制。超过5次救助不成功，该救助任务就作废了。救助难度越高、层数越多，获得的救助点数就越多。当积累到一定的救助点数，可获得珍贵道具作为奖励。本作更可与今年发售的《风来西林DS2 沙漠的魔眼》进行联动，用救助点数换成DS2所用的道具。

救助点数	救助点数
10	初级
50	中级
100	高级
600	中级
1000	高级
5000	中级
10000	高级

救助时要注意：
1 BOSS战死亡无法救助。
2 龙脉存在的层死亡无法救助。
3 即使选择了容易难度去救助，救助失败时，读取记录身上道具照样会消失。
4 无法前往自己进度未出现的迷宮救助别人。
救助流程

以网络救助为例，死亡后，选择等待救助。回到标题菜单，选择“救助的依頼”选项，利用Wi-Fi发送救助请求到服务器上。等待一段时间后，选择标题菜单的“复活”选项。如果已有别人成功救助，就能接受到复活咒文而复活。复活后，选择“お礼の手紙を送る”可给救助者发送咒文，对方接受咒文后便能获得道具。

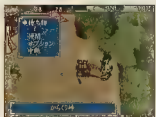
自己要求救助别人时，选择“救助の依頼を受ける”，便能看到服务器上发出求救的人，选择适合自己的委托，选“救助に行く”前往救助。救助成功后，选择“复活”的咒文去复活。给对方发送复活咒文，并可在仓库里选择一样道具赠送。最后选“お礼の手紙を送る”接受咒文和取道具。



全部迷宮+故事完璧解说

Chapter 1 归ってきた风来人

西林的师父彩基手中持有打开からくり屋敷的谜之钥匙，传说中からくり屋敷里沉睡大量宝物，更有着不可思议的强大力量，很多人都渴望寻得这个梦乡。西林与彩基为了调查传说的真相，经过长



途跋涉来到了オオツツキ村。先在村里探索，F吧，在村中央听到了孩子们唱着流传已久的首手唱歌，歌词很奇怪。到酒场打听彩基，说明了からくり屋敷的事情。突然身后站起一群凶恶的忍人，忍人西林与彩基，企图闯入前往からくり屋敷，他们很快被

被彩基的刀法吓跑了。高崎的老板得到彩基如此神勇，于是拜托二人救出被绑架的オオツツキ。地点在村西边的荒寺，须穿越ササキノ森。

速言：ササキノ森（3F）
给初学者的新手教学迷宮，都是一些弱小的怪物，难度低，先熟悉一下基本操作，练一下手感。

到了荒寺，之前那群忍人原来还有头头的，叫千猿头，他腰间带着小丑的面具，都是被通缉的“小丑”的人。千猿头不安定，启动陷阱。西林与彩基掉进了第6穴，与BOSS剑魔展开战斗。此战让彩基使用双刀战斗，与西林一起合战，注意回避HP即可。

把千猿头带回村，与酒场的风来通信员对话，入手“随身宝盒”，进入后以4F状态开始，出来自动回避V。可带道具，不能带同伴，以后随剧情的发展，最高层数会逐渐增加。

Chapter 2 からくり山で会いませう

千猿头一行已先一步前往からくり屋敷，西林与彩基加紧追赶，途中要挑战からくり山。
速言：からくり山（7F）
要注意的敌人，シュンライとま特技能降低血量，而マルシロウ会将身上的道具弹到地上，有一定几率掉。此迷宮路程较长，要留意血量，较少时吃回复回复。不操作的角色不会消耗血量，因此可换人来

缓解没饭吃的情况。
到达山顶，看到千猿头一行已被怪物包围。ホウライ四大王降临，他们的使命是消灭一切企图进入からくり屋敷的怪物入侵者，西林和彩基也已被当成了入侵者。此时，远处树上突然出现一名神秘的女子制止了大天狗，说西林有可能是对からくり屋敷有重要意义的人。于是，西林一行被准许进入からくり屋敷。

Chapter 3 コッパ救出!大ムカデはヤナヤツ

在からくり屋敷调整一下装备，为了救助千猿头，西林和彩基急忙向大ムカデ的巢穴进发。
速言：大ムカデの巢穴（7F）
通道开始出现陷阱，格的限制，商店也开始出现。ここねびリ特技是让人对手攻击伤害固定，ガマラ特技是盗钱。由于是游戏初期，钱还

比较难赚，被偷了一点都会很心痛，如果没到トド的层就不用怕它了。
到达顶层，BOSS大ムカデ登场。很多时，要注意，异常状态道具对BOSS均无效。建议切换全员操作模式战斗，如果有一かすみの怪物，1回合用2个，比较容易取。大ムカデ特技是盗钱，毒雾攻击。

Chapter4 实录:仁义なき猛禽类

迷宮、大ワシの森(7F)

本迷宮要特別注意ケコぼうず, 它的特技可以廣度襲擊。武器和固定要更加金印, 可使用メッキの巻物。



否則裝備的強化值就會被降低。不過並不是加了金印就無所忌憚了, 在承受廣度襲擊時, 金印是有一定几率消失的。所以還要準備メッキの巻物或者, 防具外掛。タトゥーカードの特技是受到攻击時一定几率发动防护盾, 使伤害减半, 有麻煩的怪物。鬼面武者死後4回合變成亡靈武者, 進入其

他怪物的身体上其等级, 用此法虽然可以增加经验, 但要注意有否实力杀掉。被すりガラス偷了道具后, 对它留下的羽毛得任意放, 就能返回被偷的BOSS。

頂層BOSS大ワシのシャニ。特技有机枪攻击, 近身时吹飞攻击, 硬化无法移动等。因大ワシ攻击范围较远, 可用弓箭射杀, 或让杉蜜主攻, 西林补血。战胜利后, 奸诈的大ワシ要跳, 放出冷箭射伤了杉蜜, 把西林变成了CHU!NSOFT的吉祥物マムル。科帕也中了箭, 伤得不轻。战败形势一下逆转, 西林一行完全处于劣势了。就在此时, 一位红发少女从大瓦而降, 飞鸟参见。飞鸟发出毒物放出了科帕, 杉蜜趁大ワシ分神之际, 跳下悬崖绝迹。因射中后, 从村长处获得了将西林变回原形的「打ち出のこづち」。

Chapter5 シレンよ! いざ? 3匹めのナマズ

迷宮: 大ナマズの森(7F)

オート兵のHP较少时会躲到水面回HP, ドロリン一定几率让对手不动状态、ガイコツなどの魔法攻击、デブータ远程投石攻击。チャップコガエル可盗走并减少容量, 要特别注意, 最好远程攻击并确定用变化之杖变走它。

在4F找到了变成マムルの西林, 总算把可怜的西林救回来了。此迷宮开始出现怪物房间, 满屋都是怪物和陷阱, 当然回报也很诱人, 满屋子的道具, 有可能从该迷宮平时就低几率遇上的道具。

在顶层遇到了BOSS大ナマズ, 特技是远距离攻击的水球技, 扫尾物理攻击, 以及地面全体攻击, 依然采取飞马主攻, 西林补血的战略, 轻松搞定。

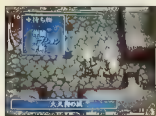
战胜大ナマズ后, 大天狗出现砍掉了奄奄一息的大ナマズ。大天狗说出了把战败原因归结于古语, 辱骂了四天王的名声。而用奸计的大ワシ, 更是破坏四天王形象, 也早被干掉了。大天狗把翔空宝玉交给西林, 让他来自己的巢穴一决胜负。得到道具「ふたつの玉」后, 接着应该前往大天狗城。

Chapter6 ホウライ四天王 最後の戦

迷宮: 大天狗の城(7F)

本迷宮要小心的是ケンゴウ, 它能弹飞对方的盾, 如果身后有人, 你靠背前进的盾就不见了, 特别是道忍, 防不胜防。所以最好就是让一个角色在原地待命, 操控另一个角色探索迷宮。ギラス的特技是让对手的LV暂时减半, ももぎタケの特技是让对手的最大LV量降低, 或者变成怪物。オヤジ战平固定20点大伤害苦。单人还比较容易接近, 双人就很容易被打得遍体鳞伤了, 建议在远处就发走。此迷宮开始出現限制使用道具的地形, 当然利用不能投掷的地形, 可量产弓箭和石头。顶层有BOSS大天狗攻击, 大天狗3方向的龙卷攻击可弹飞装备, 依然采取老套的回复战略, 回复的角色以斜线排列来排列, 尽量处于攻击范围外。大天狗还能使

用操控攻击力的落地特技, 让对手失明的特技, 属比较棘手角色, HP也较高, 如果没有LV20以上, 建议先练一下敏, 要多准备回复道具和复活药。大天狗城干掉之后, 十拳太爷手下突然出現, 意欲收4块宝玉, 令人意外的是, 杉蜜也在他们其中, 原来杉蜜受伤时受到十拳太爷的照顾, 于是答应帮他们。 equal 大天狗战已精疲力尽, 再与杉蜜作战难有胜算, 飞鸟劝西林去交了宝玉。



Chapter7 からくり屋敷の怪

进入からくり屋敷, 就遇到了两个机械人BOSS, からくり巨人阿特佳是直线3格的范围攻击, 右边的からくり巨人口是3格远的物理攻击, 当处于它中间时一直撞上, 它们还能合体成アロキオス。建议先集中攻击其中一个, 注意, 杀掉任何一个都会自爆给予伤害。

到达からくり屋敷正门, 大门紧闭, 怎么开门呢, 西林突然想起了村中传唱的那首手鞠歌, 果然, 门应声开了。

西林的意识世界又出现了那名神秘女子「欢迎你回来, 西林, 回到我的怀抱中……」

一阵白光之后, 西林的意识穿越时空, 回到了1000年前的世界。

清醒之后, 发现就在四天王的位置, 但是周围环境不太一样, 飞鸟不见了, 西林变成了武士模样, 而科帕变成了狸猫的样子, 这到底是怎么回事呢, 没入告诉西林, 只能自己寻找答案。

迷宮: ラヂミツル(5F)

过去世界, 每次进入迷宮都从LVI开始, 不继承LV, 一切初学可能

不会入习惯, 不过高攻高防的装备比较容易捡到, 所以基本无难度。

到达过世世界的オオツツ木村, 这里的村民都没有听说过からくり屋敷, 但都认识西林, 搞得西林很不明白。从村处了解了事情缘由, 原来西林是国司的武官, 来村的目的是想



「本章的大地图设计对于系列玩家来说非常熟悉。

拿取国司财宝, 企图反乱的豪族乱党。村头道路村西的神社有一群巫人入棚来居住。去神社里穿过ササキノ竹林。注意, 如果在オオツツ木の刀屋, 取得了虎角老板的破绽书后, 在游戏进程回到千年以前砍伐老板的祖先, 并将卷书交给她, 会得到「魔の抄写・秘传书」。

Chapter8 嗚呼! 先祖さま 悪党どもは眼くらな

迷宮: ササキノ竹林(6F)

ラヂミツル同属性性质不继承

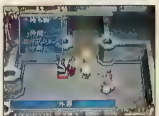


LV, 高攻高防的装备比较容易捡到的道具, 没有逗留的必要。到月源社, 西林被指責做了面目的走狗(太过分了), 人家明明是用2次月亮宝盒回来救公主的! 黑面公主横棒的女士与からくり屋敷的神秘女子长得几乎一样, 这到底有什么联系呢。公主说错了「西林, 你为什么会在哪里?」一阵白光闪过, 西林和科的再次穿越时空回到了现实世界

Chapter9 からくり屋敷の怪 その貳

西林完全不明白刚才的事情是怎么回事, 飞鸟也不清楚西林说的怎么回事, 西林以为自己产生了幻觉, 还是赶紧进入からくり屋敷吧。

本迷宮最万恶的敌人出现了, 就是ゲイズ, 本作中能瞬移特技发动几率特高, 且有一定几率将身上已装备的武器暂时给砍去, 万不可让它近身, 配合远射道具或变化之杖对付。ボンボンのHP较少时变红进入爆发状态, 如果再被攻击不能杀死就会自爆, 让邻接角色+HP降为1, 如果攻击力不够高, 不要轻易暴走, 看它它变红, 靠近点它自爆, からくり女中死后死亡位置100%出现陷阱。だましカタナ变成道具的样子, 能先取攻击, 属性攻击发动几率高。此外仍然要



1. 本关的难度不低, 一定要做好战前准备。

注意ケンゴウ的弹飞装备。顶层BOSS是6只战鬼, 白头发会交给同伴HP回复全满, 2个使用后前送, 3个前送, 有3-4个いかずち的怪物就很容易对付, 建议进入迷宮前准备几个, 以免被群怪陷入苦战。建议开战 开始就先用两个いかずち的卷物。

Chapter 10 内幕 突入! 正义の味方は遅れて来る

就要进入内郭了, 西林与飞鸟飞进过林, 头突然闪过一飞进入豪华的飞艇, 而甲板上的人竟然是からくり基屋的老婆婆, 突然一变, 又变成了老板的女儿。原来自称正父化的おぼろ, 她一直在监视西林, 认为西林就是被通缉的企图破坏国家安宁的恶党。对方人多势众, 西林和飞鸟被锁进飞艇锁进了牢里, おぼろ率忍忍忍队进入内部调查。正在发愁怎么脱出牢狱, 关键时刻, 原来飞鸟是开锁

高手呢。
迷宮: 光阵九叁号 (3F)
没什么难度的迷宮, アンペリウムの特技是雷击, 对周围8格角色都会受到伤害。死的死能造成伤害。对于飞艇里出现的怪物, 飞鸟意识到からくり屋敷的魔力会渐渐侵蚀一切靠近它的物体, 使其最终变成尸体的部分。事态严重, 要赶紧进入内部调查真相。这里要特别注意那种蓝色的飞行魔物, 它们的速度很快, 而且回避率很高。

Chapter 11 からくり屋敷の怪 その貳 伍

迷宮: 内郭 (10F)
クワラドール特技是让西林身上附机 个道具诅咒状态, 卷物



1 建设妨碍的超高的强力障壁, 而且多种雷击。
封印的铸让西林无法使用卷物, 之后解除迷途, 杀掉它才能回复正常状态。カラコイド可借移动, 制作陷阱后一定回合内无法移动。リッブル刚的防御伤害高, 而且回避力较高, 是劲敌。最后, 对变异的ゲイズ仍然不能掉以轻心。

终于来到顶部, 但这里空荡荡的, 似乎没有去路了。而背后杉卷也回到了过去世界。他在不知不觉间, 被这个神秘的女人再次唤醒了心中那份属于千年的记忆。

免。此成杉卷与十狼大都是无欲状态, 十狼大的手下们被击倒只是处于昏迷状态, 还会被十狼大蹂躏, 因此不适宜持久战。仔细观察地图, 有3个开关按下去的地毯, 不管敌方己方的人, 只要踩下3个机关, 就可过关。但必须要3个其中一名手下站在地毯上再打他。注意, 机关上的最速手下如果面对方向是侧向, 踩下机关是无效的, 必须是横或纵向。

机关启动了整个からくり屋敷占领的构造, 顶部的平台在急速下降, 到达底部, 呈现在大家面前的是一个广阔美丽的地下世界。神秘女子再次出现, 她带着一群怪物来监视西林, 只听见怪物们都称西林为ホウライ国国的国王, 高呼“西林王万岁”, 这真叫人摸不着头脑。神秘女子开口了: “西林你还记得吗, 你是为了兑现千年前的誓言, 一路自光闪光, 西林的意识又回到了过去世界。他在不知不觉间, 被这个神秘的女人再次唤醒了心中那份属于千年的记忆。”

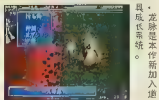
Chapter 13 壶中再生 ツボとともに去りぬ

迷宮: 壶中梦幻 (3F)
这里主要收集壶的欠片, 每层1个, 2F与飞鸟会合。すずぽぽニ特技是让对手HP无法自然回复, 如果承受复数次特技, HP会渐渐减少。

最深层与ツボキング对战, 这个BOSS每隔一定回合会吐出道具和怪物, 每回合自动回复HP, 如果不想收集道具, 就集中攻击, 速战速决。

Chapter 14 ホウライ王国 地の底で響くもの

微破裂了, 关在里面的全部得救。大家暂时休战, 私向向大家诉说了西林与自己的意识穿越时空, 回到过去遇到杉卷的经过。知识丰富的杉卷向大家讲述了夺取物语的传说, 看来这个神秘女子可能就是からくり屋敷。



随着迷宮扩展到15F了, 13-15F会出现合成怪物ゼムリン, 由于合成之壁比较低几层就能过, 建议建议到里面合成一下装备, 提升实力, 才去打后面的怪物。

迷宮: 火の森 (11F)
此迷宫开始出现龙了, 属性为“热”, 善加利用来进道具吧。抓

ムゲルは特技, 要注意的怪物, 被附身后, 一定要切换卷物手动模式, 或是让被附身的角色与AI控制的同伴保持距离, 否则会被AI同伴攻击, 攻击力高的话相当危险。まぜまぜビリー特技是让对方攻击造成伤害为5。リュウイグ横攻击一直线上的角色, 固定伤害为15。

Chapter 15 隠されし魔が乐土 地下世界を征け

迷宮: 水の山 (11F)
此迷宫的龙有“知”, “气”两和属性。いやづきガツン特技是将地上的道具粉碎玩家 属于粉碎道具的怪物, 横是100%。注意, 对它如雷, 掉掉道具都会被反扣回来。ケロケロは“音”降低防御的强化值2点。イナヅマ是降低攻击力上限3点, 绝对要装备防音腕轮。ガンコ战车的大地伤害固定30点, 棘手的游戏, 没有地图的话, 会很困难。

值, 使室外卷物选择不能用。要时刻留意金印是否被剥除, 就算装备有金印, 有メッキの卷物补地, 也要做好装备或金印的卷物, 以金印金盾为主合成, 就不会被剥除。由于水攻击会回复复杂クラゲのHP, 最好装备几几个さずの卷物来消灭复杂クラゲ, 再集中火力攻击水海月, 不适宜持久战。

最后BOSS外海月与4个分裂クラゲ, 特技攻击会成装备强化

杀掉BOSS受了变异的おぼろ忍辱, 飞鸟劝说おぼろ返回飞船忍辱。注意, 如果这时回到オウツンキ村的刀屋, 就会发现老板已经痊愈。

Chapter 12 千年前ふたたび 永遠の誓い

上一次回到过去是夏天, 这次回来却是已经接近中秋的某个夜晚。在村中右下角的某个民间家所制了屋内的村民议论公主及国司道具西林的对话。

前往月读神社, 门前的两名护卫与过去的西林本基自一起长大的好友, 对目前放逐难民的西林很愤怒, 但护卫的无礼却被公主制止了。公主邀请西林进屋说话, 向西林说明了切。原来, 公主的父系, 也就是乱党的首领, 并没有企图造反, 是国司意欲夺去公主的财产, 才说父系造反, 起兵追杀公主。公主幸运地逃了出来, 但父亲已惨死在国

司的魔爪之下, 公主决定牺牲自己, 让西林护送自己的手下逃走。至此, 西林已决定要誓死保护公主。

西林的意识回到, 现在世界, 神秘女子试出了西林的内心意向, 已确定西林是“友”了, 于是拿出一个怪异的紫色戒指, 十狼大等所谓西林的“敌人”统统吸到, 蓝里。



一箱子知识, 但必须杀神秘女子, 杀神秘女子后, 知识会消失。

Chapter 16 冥と谷底に力尽きて朽ちよ 風来人

先行 步的杉卷与十狼大放弃了路上的同伴, 西林与飞鸟只得继续流浪者的身份。

迷宮 死者の谷 (9F)
此迷宫出现的龙是“影”属性, 杀不死, 但会消失。

自身与对手HP减半, 对手所持道具掉落地面。由于背景怪物众多, 如果合成了成体的硬能力, 就比较好打了。ガイコツまじんの其中 神魔法会将己方角色定身并送进地狱, 已方分开, 不解除定身的话无法切换角色也无法对其下达作战指令, 比较危险。如果实力足够, 利用将军死后将军ゾンビ可增加不少经验。

最深BOSSからくりロース, 本体攻击固定25点, 射杀无限, 其余部分攻击固定10点, 射杀 直线。建议一定要装备防乱乱乱, 如果没, 可用防乱 大置回道具来补给的万有性。注意, BOSS可发动特技吸食己方人, 每回合减少HP。

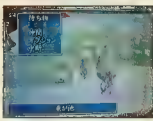
地狱的使者, 借速移动, 1回合2次攻击, 攻击力较高。ギョロロス特技LV减半, 当然回避后的HP回复比较麻烦。ぶつかり犬犬犬, 特技是

Chapter 17 消せない伤痕 畏れし友の托せしもの

迷宮：龙が池（9F）

大岩在靠近时会使出“最后一击”，固定伤害300点，建议不要惹它。打飞装备的アイビ危险，进道具要心，弄不好会穿破道具，造成伤害就断在这里了。妖怪在这里，只有将手变成假面状态，此状态若是遇水或火才会死亡。

最深层BOSS是留下来晚后的杉原，但相当的弱，二、三回合就败下阵了，完全没有认真打的样子。一击毙命，原来杉原想死在西林之手，因为13年前，西林的父亲将西林和からくり屋敷的谜之钥匙



付与杉原，就去调查 族的秘密了，本欲同行的杉基被西林的父亲阻止。后来西林的父亲独自一人前往，被怪物杀死了，杉基怪自己害死了西林的父亲，一直怀恨不已，这就是杉基视开中心，将公

Chapter 18 からくり屋敷は囃し！十狼太の秘密

迷宮：からくり輪（24F）

通关前最长难度的迷宮，陷阱满地都是，小心探索。此迷宮的龙脉种类非常多，一般在4的倍数层出



现，有兽、钢、土、知、影、热、幻等属性。重点注意的怪物，对付印发动攻击后无法使用杖，杀解除封印状态。弹飞装备的アイビ，自制的ライトボンボン，能攻击的スーパーゲイズ，能把角色扔到附近造成或者陷阱的タイガウホ，都不能掉以轻心。此处最大的难点还是躲中了装备封印陷阱，装备的所有印和强化值均无效，承受一定攻击才能自动解除，很容易瞬

间陷入苦战。

最深层BOSS是十狼太及四名手下，原来十狼太是回国的族子，调查からくり屋敷是为了完成一族秘传的心愿，灭掉かや一族，取得屋内的宝藏。对于这个狂妄之徒，绝对不能手下留情。战一场马上开始，由于手下死后留下尸体，如果十狼太靠近还可无限复活，所以建议全手动模式，让西林都制十狼太，飞马负责解决4名手下，其手下会使用失明、ソノワウ等异常状态，有いかずちの怪物还是十分容易取胜的。

十狼太口中的得知，制造からくり屋敷的是竹取翁，经过千年，屋敷已成长为难以想象的巨大怪物。十狼太趁众人不备，跳下落穴逃走了。

突然身后出现かや姫的手下コトギマとコグマ，得知千年前西林的先祖确实背叛了公主，将公主交给了敌人，导致公主含冤泉。

Chapter 20 遠ざかる時の残响 神迎えの祭りの宵に

到达迷宮的境内，恰好听到コトギマとコグマ正在讨论什么鹤神的祭日，看来からくり屋敷除了屋主，真的还有其他的存在。

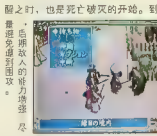
迷宮：鎌の境内（7F）

没有特别要注意的怪物，都是1F老面孔了，只是HP不同而已。由于杉基没带，要避免怪物的集中攻击。

最深层是BOSSコトギマとコグマ，他们正在为打倒西林后做ハウライ国的国王还是皇帝而争论不休。让杉基远点负责回避补给，连刷BOSS的负面攻击，西林和飞马合力逐个击败，这两个BOSS有合体形态，合体之后可吸收那颜色的

属性回复HP，攻击范围为眼睛前方的横宽3格。

コトギマとコグマ告知众人，再往前走，屋敷的门就会关闭，谁都无法再离开，这也是屋敷开始毁灭之时，也是死亡破灭的开始。到



这个时候 西林只有接受自己的使命，解开屋敷千年的诅咒。

Chapter 21 潜入からくり御殿！少女変生

迷宮：拜殿部（4F）

此迷宮4F为出现龙脉，属性为钢、土、知。没有特别危险特技的



1后明要带回黄杖、各种功能的蛋和回复品。

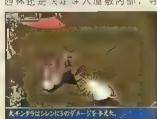
怪物 难度不高。

最深层是那神秘女子，她告知西林，千年前的神社事件，公主并没有葬身火海，而是幸运逃商，一直在原殿等待千年后西林再度相见。随长有千年，最靠一种月之灵力，的不老不死药水，这种要药水由月神ツクミ保管，现在几乎没人知道制作方法了。神秘女子的目的是守护ハウライ山和屋敷，等候西林归来。利刚生疑问神秘女子，既然公主逃出了神社，大可直接找西林的祖先相会，为什么要等千年后再相见？神秘女子穷难回答，于是露出了本来面目，巨大的蜘蛛身体狰狞不已，面容却是かや姫的可爱样子。

BOSSからくり姫会召唤4个小小蜘蛛支援，杀掉会立即再次召唤，也是无限的。所以集中火力攻击からくり姫即可，不要分散攻击了。からくり姫一回合2次攻击，攻击力提高，注意回避HP。

打败からくり姫之后，背后突然出现了オオツツキ村的村长，他竟然是千年前的竹取翁，他告知西林，屋敷的真正主人かや公主，一直沉睡在屋敷，千年的绝望、孤独与哀伤，把公主的心冰封得死，只有西林的声音，能唤醒公主的心，能够唤醒沉睡的公主。突然竹取的翁的身体浮起宇宙眼，说“来吧，西林，拯救公主，把公主从千年的沉睡中唤醒吧。”

虽然竹取的翁的疑点不少，西林还是决定潜入屋敷内部，寻



找真相。

剧情完结后，随身迷宮扩张到了20F。

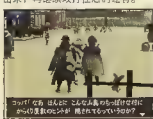
Chapter 19 袭击！千年前的真实和恶梦的始まり

西林来到村庄，发现到处都是国司的武官，地势险要，而村民们被命令不准离开村子半步。月夜神社那边隐约有火光，国司很多武官都整装列队往那边去了。西林到达神社，这里已是一片火海。国司和手下站在神社远处观战，公主的护卫还在为守护公主 奋战至最后。被身边武官们围住的西林，身体根本无法动弹。神灯内，护卫们都牺牲了，没死死的也都受了重伤，公主喃喃地说“西林，是你带来这些士兵么，我不恨你，只是希望，我能够死在你的手里。”神社倒塌了，火光渐渐熄灭

竹取翁出现在西林面前，原来谜之钥匙就是かや姫付与竹取之

翁，让西林一族完成誓言的关键之物，千年后，からくり屋敷迎公主的回归。

回到现实世界后，杉基加入队伍，终于可以三人行了，由于杉基长期脱离队伍，没有对应的装备，可先利用龙脉配合随身迷宮合 装备出来，再继续攻打打往后的迷宮。



Chapter 22 ワナ！世界と异界との狭間にあるもの

迷宮：本丸（9F）

スカイドラゴン对房司内任意角色固定40点的龙焰攻击。スーパーゲイズ的催眠和鬼火ダルマ的附身都要小心提防。

最深层BOSSからくり御殿，所

有攻击伤害为1，“地板移动”混乱状态，移动并召唤敌人。有箭或石头的话，往哪个方向射击都能打中BOSS，轻松取胜。这个BOSS和之前一样，有了先打对它经验后，这场战斗就跟得非常简单了。

Chapter 23 からくり屋敷の秘密 生きている十狼太

迷宮：銭蔵（6F）

此迷宮每层都有隐藏的金钱道具，LV3以上的话はがガラス盒道具后，就算对羽毛挥杖也无法找回道具，所以无法救助道者的形骸，最好能装备防盜腕轮，以防发生意外。シノバの打も装备特技，不用多说什么对付了。

最深层BOSS魔狼太的特技可将对方强制定身，一定回合无法动弹。四转时会让对方掉落物品。会提供攻击力数值，使用暗器毒物对它造成100点伤害。这个BOSS相比前一个来说，还是有些棘手，它的心态攻击非常可怕，要多加小心，如果中多了，就会累积起来，变成魔人。

Chapter 24 竹取の翁の真実 月の彼方から響く声

迷宮：空中舞台（11F）

此迷宮非常空旷，劲敌是开神，本身是BOSS死神，攻击力很强。剧情中，1回合2次攻击，

属性能力的痛恨一击，再加上高攻击力，一个祭手必要的优秀装备都具备了。如果造成了成倍的伤害，对付它就不会那么痛苦。此迷宮遇上怪物房间的几率相当高。

最深层BOSS竹取的翁，BOSS自身会使用全体效果的雷属性攻击和混乱特技，防混乱则必须装备。不一定非得等到BOSS本体动手，在此前干掉周围的4名同伴可能提前结束战斗。

Chapter 25 からくり屋敷 封じられしものの怨念

迷宮：天守閣（5F）

ゴウジョウ戦車相当多，固定伤害40点对己方全体造成伤害力太大，所幸只有普通移动没有2次攻击的能力，尽量避免让它升级到最高级，イッテツチ才来了，爆炎的附魔，地雷ナバリの固有装备的话就会轻松不少。由于有乱扔的タイガーウーソ恩惠出现，大房间内须特别注意，必要时就用道具来搞定吧。

最深层BOSSイッテツチ，让除形骸之外的有形的角色与其肉搏也可。BOSS的雷属性攻击对己方全



体30点固定伤害，由于开始时イッテツチ可以1回合2次攻击，而重复，重复杖之类的补给明显还不够快，必要时就用结界卷轴一下全回复了。

Chapter 26 花散る花 花をいふた

迷宮：かぐや御殿（4F）

そくりダケ，特技是让己方处于狂战士状态不受控制，就算有



复活药也有可能被胡乱吃掉，在状态解除前就挂了。所以绝对不要让它自身有发动特技的机会。此怪物还具有口封印、降低力量最大值等特技。此迷宮由于有ギンタムル

出现，所有伤害固定为1点，用吹飞。隧道等枝来对付此敌有效。杀掉后必定会付出2000G，所以是通关前金钱的最好场所，时间充裕的话不妨多刷一下，或者利用救助刷钱。

最深层BOSS是飞鸟，在进入此层前建议将飞鸟上装备解除，降低其实力。由于飞鸟是用西洋兵器道具的，所以也可使用己方的道具回复HP，但里面的道具无法使用。如果不想这么麻烦，把之前杀ギンタムル入手の2000G钱袋扔给飞鸟，瞬间过关。过了这个迷宮以后就无法进入，继续发展剧情的话，直至通关都无法回去大地图。

Chapter 27 落ちる月

庞大的月亮竟然开始崩塌等等，通往黄泉的路已经打开了

Chapter 28 黄泉への誘い 結び風のやむ時

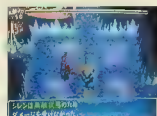
迷宮：黄泉比良坂（12F）

处于无敌状态的羽林孤身一人挑战迷宮，路上基本没什么顾虑，很爽快战斗，遇上商店还可以趁机打劫。

最深层是与赤鬼、青鬼的BOSS战，杀掉任何一个都可过关，注意赤鬼无法参加战斗，飞鸟是已解除麻痹的状态。

接下来与整个屋敷事件的幕后黑手魔神イカツチカと决战，今次它没有2次攻击的能力了，特技是固定40点伤害的雷属性全体攻击，以

及毒液攻击。剧情完结后，随身迷宮扩张到730F。



1游戏接近结束，迷宮里的陷阱也是异常可怕。

Chapter 29 神の哭く夜 千年の夢の終わりに

迷宮：黄泉御殿（8F）

这里死了无法救回，所幸复活第一一定要准备充足，推荐练至LV55以上。迷宮内大房间比较多，リニイグ2的炎攻击和デブゴンの投石攻击会比较麻烦。此处出现的饭团全部是毒饭团，让龙炎烧成饭团吧。ビッグボンゴンの自爆与ハイパービーストの爆撃要注意。转人形后低几率出现，杀掉后必定出现怪物房间，此迷宮的怪物房相当危险。所以用固めばしの杖等效果的杖，暂时阻止转人形少年的行动即可。

最深层与BOSS二战，第一战BOSS黄泉津大地イザナミ，正前方攻击会遭到反弹攻击，所以建议装备单剑即可，不要采用二刀流。让两名角色一前一后包围BOSS，让后方的角色作为主攻。

第二战BOSS全体イザナミ，

特技天罚全体攻击50点固定伤害，并带有混乱、睡眠、催眠等数效果，防混乱，防迷乱的腕轮最好能入手一，或用于药卷物解除异常状态。手当卷轴都用上吧，与御道具，能善用者约了！

BOSS战时，使用结界卷轴可回复100点HP。

完全体イザナミ最终倒下，神的恶念终结了，千年的梦也随之完结，百转又一次完成了冒险，接下来就好好好欣赏通关画面吧。

支线事件

地震事件：

- 1 向オオツツキ村右下角河边的男女村民打听到无音地震的情报。
- 2 到宽寺左倒树干倒下的地方调查地震，接受帮地蔵寻找头部的委托。
- 3 回到过去1000年前的オオツツキ村，与石屋的孩子对话，选择“皆さんに作ってもらって进めてもらおう”，制作费500G。
- 4 返回现代的オオツツキ村，在村庄左上的善福寺调查找到“地蔵の首”。
- 5 到宽寺把“地蔵の首”交给地蔵，它就被收入成为朋友。
- 6 以后在迷宮里就能随机遇到地蔵，与其对话可选择降低怪物实力、回复体力、回复满腹度、回复力量、解咒、脱出迷宮等等效果。

根治屋事件：

- 1 与オオツツキ村根治屋门前的姐弟俩对话，以500G买入搜饭团。
 - 2 进入根治屋，与躺在床上クマジ对话2次，调查桌子得到“ロボロボの秘传书”。
 - 3 回到过去1000年前的オオツツキ村，到根治屋用“ロボロボの秘传书”交换得到“唐の秘传书和秘传书”。
 - 4 返回现代的オオツツキ村，把“唐の秘传书和秘传书”交给マツジ。
 - 5 此后根治屋就正常营业，可借出装备，制除印，随剧情进展，还会有提升装备印数的服务，但需提供其要求道具。
- 底艺大会事件：
完成后可以获得最强武器雷切ミツノラギ，和最强辅助千年工組の盾。

本作的“チュートリアル”模式为大家详细讲解了游戏中的各种系统及战斗技巧, 这些知识是金人物通用的; 另外, 学习完整模式的所有内容后还会获得“カリンさまの仙豆”的支援技能。
 □文/www.gongame.com paladn、漫七撰

Point.1 菜单说明

项目	出现条件
体力槽	体力槽下方的, 方格代表了剩余体力的层数 方格的方格越多 代表所剩余的体力层数就越多。
气力槽	游戏中发动部分强力技巧的必须能量, 默认情况下自动恢复的, 不过角色处于被攻击的状态时, 气力槽就会停止恢复。另外, 气力槽的长度取决于角色所选择的究极技, 选择的究极技不同 气力槽长短也会不同。
疲劳度	当玩家进行一些特殊技巧或是被对手攻击命中时该槽会随之积累, 积累满后角色会强制进入行动不能的疲劳状态, 只有通过连打按键才能尽快摆脱这种不利状态。通常情况下, 进入疲劳状态后角色的变身状态也会消失。通常情况下疲劳度只能在进入觉醒状态才会徐徐下降。
攻击信息	向对手成功发动攻击后的攻击信息, HITS代表连击的数量, DAMAGE代表了伤害程度, DAMAGE的1000点伤害折合一击威力。
剩余时间	当时时间来到对战卡成分胜负时, 体力多少就成了判定胜负的唯一标准。

CHECK UP! 支援技能说明

完成系列连续技, 操控角色可施展的支援技能。由于每次出战只能选择三个支援技能进行装备, 所以如何取舍大家还需好好斟酌。选择装备技能的时候, 可以按下Y键确认效果和发动条件。

每个角色的支援技能, 除共通的技能外都是从历代记模式中习得的。历代记模式是随着看漫画来战进行一场战斗的。在历代记的战斗中, 敌我双方所装备的支援技能能够生效的, 只要玩家在战斗中成功将这些默认的支援技能使用, 即为成功。不过在历代记模式中也可以向前辈们学习, 不过历代记的战斗中, 默认的支援技能都没有说明, 有的发动条件, 所以玩家只能根据图鉴中的一些细节来推测。当然, 收集成功的新援的支援技能可以在战后得到奖励。



Point.2 模式介绍

项目	出现条件
クロニクル	历代记模式 也就是故事模式 本作为玩家提供了从赛亚人入侵地球至 鲁鲁修的叙事流程。
バサス	对战模式, 玩家可以随时或是CPU进行对战, 也可以选择通过互联网与网络上的高手过招。
トライアル	包含各种挑战项目的挑战模式。在这里玩家不但可以挑战自己的战斗极限, 更可以参加网络排名。
チュートリアル	教学模式 其中包含了本作所有的战斗基础知识与操作技巧, 接下來的系统入门攻略也会配合此模式来为大家进行讲解。
トレーニング	练习模式, 练习输入技巧, 研究战斗策略的最佳选择。
オプション	游戏设定, 可以对游戏中各种设定进行更改。

Point.3 隐藏要素

■全部角色以及全部支援同伴的出现条件

玩家只要通过历代记模式的全部关卡, 就可以收集到全部的角色以及支援同伴, 收集各个同伴的具体条件请参考历代记模式的流程攻略。

■历代记模式Z难度的出现条件

历代记模式中的各个关卡初期可选难度只有Easy和Normal, 当全部关卡Easy或Normal难度通过后, 游戏会增加Hard或Very hard难度, 此时再将历代记全部关卡Hard或Very hard难度通过后, 便会出现最强的Z难度。

■トライアル模式中的隐藏项目及全部战场的出现条件

项目	出现条件
サイバイバルモード	初期即可选择
タイムアタックモード	通过一次サイバイバルモード 成绩不限
バトルポイントモード	游戏一次タイムアタックモード 成绩不限
セル	通过历代记模式サイヤ人篇9章
ナメノク星	通过历代记模式フリーザ篇01章
列岛	通过历代记模式セル篇01章
平原(カウラー)	通过历代记模式セル篇11章
セルリンク	通过历代记模式セル篇15章

次世代主机平台 再掀赛亚人风暴!!

DRAGON BALL Z ドラゴンボール BURST LIMIT バーストリミット

本刊译名 龙珠Z 突破极限

Dimpas 17450日元

2008年5月19日

动作格斗

HD-DVD 日版/美版

1-2人

482K

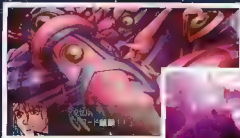




机动战士高达A

PORTABLE

来自不同机器人动画作品中的角色及机体在同一个平台展现各自风采，借助PSP的强大机能，游戏比GBA版提升了一个层次。比起之前作品真是有天渊之别。虽然在剧情和战斗上没有实质的变化，但重制的战斗动画加上新系统和新技术，让一款老游戏重新焕发出新的活力，带给出新的玩法。作为一款街机游戏已经无可挑剔了。



SYSTEM 机战AP系统之详解

1. 首先值得一提的是，本作的机体造型和战斗动画相较于GBA版都有了质的提升，不仅可以关闭战斗画面，而且还可以加速和中断，战斗动画移植了大量PS2版机战系列，还有部分独有的原创动画，比如这次高达和尊者高达的合体技，（爆杀！毁灭拳！毁灭核破灭拳！等）

2. 机体改造的4国数值设定有区别，不再是全部都一样，而是各有长短，具体是根据机体的特性来决定的，而且在多周目以后有突破界限的设计，可以进行最高15段的强化，突破改造也指原来的每种武器单项改造改为统装的一改全改，即所有武器的升级都只花一次钱，全部机体最大改造段数统一提升到了15段，但本作的设定是致敌致伤越强，在我方改造的同时，敌人的机体能力也会随玩家的改造程度而发生变化，所以玩家在改造前要充分考虑。

3. 追加全改造 BONUS系统，每台机体的改造速度达到100%后就会获得一个机体奖励技能，很多机体却都有很不错的全改造 BONUS，实在让人期待，具体请参考附表。

4. 追加ACE BONUS系统，即每名机师可参战到达50级以上，就会获得一个机师奖励技能，而不只是出击时气力+5，每名机体的奖励技能会有区别，具体请参考附表。

5. GBA版的格斗和射击熟练度系统较麻烦，而改为由机体能力芯片系统所取代，通过使用芯片提升能力设备习得新技能，具体请参考附表。

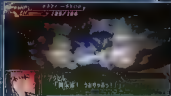
6. 本作舍弃了修理费的概念，被击破的机体无须支付修理费就可以直接回归，这样可以多使用自爆精神，还可以拿一些修理机体主吸引敌人的火力。

7. 存档采用了，乱数保存，SL存档时，如果不改变行动步骤的方法来改变乱数的话，无论SL多少次战斗结果都是一样，简单的说就是，保存一次后再SL，如果战斗结果不理想，则败后直接存档再战一次，再进行战斗，如此反复。

8. 本作中对连根即逝的回避率进行了修正，任意方回避成功一次后，回避率会下降10%，累计到被命中为止，然后清零再次从头上算起，回合结束时也同样清零，这是为了避免一些强力机师和高机动性机体的无限战术。另，本作中指挥功能（RYAC）很重要，所以战斗时尽量满部队围绕在主机和拥有EWAC能力的机体范围内，这是本作的核心战术之一，有增加EWAC能力的强化芯片，记得使用。

9. GBA版的盾牌系统进行了改革，以前的盾牌就是HP，现在改为了有使用次数限制的技能，发动的时候有一定几率使伤害减半。

10. 通关后的二周目继承小技能，技能芯片，角色已习得的技能，通关后资金的一部分，是按比例析算的。



PSP	游戏名称 高达机战机器人战A 携带版 Banpresto 6515日元 2008年6月19日 JMD 1人 18+
-----	---



Storyline

关卡流程全攻略

第1话 坠てきた男

一开始只有主角机グワイザーが修理室で作業中。修理機バスターロット。因为是第一关，可以说是为了新手准备的。敌人只有零星的几架，早川会在第2回合登场。真神2机体改造后的特殊能力是受到伤害减30%。非常实用，第5回合剑铁也驾驶魔剑和同伴也会出现。本关的BOSS会在HP降到1/3以下撤退，想击退他必须利用剑铁也的援护攻击。用援护魔剑2，两者用最速击退联合攻击。



第2话 不协和音

本关胜利条件为防御科学要塞研究所成功。也就是说不让敌人侵入，研究所在地面上有闪光显示。第3回合龙马会驾驶グッター1号とチキンスマッシャー一起出现。本关的9名BOSS会在HP降到1/4以下撤退，依然是利用魔剑援护グッター1号或魔神2特击击退。

第3话 おまへの空手をみせてやれ

本关依然不能使敌人侵入研究所。一开始龙崎一矢驾驶的ダイモスⅡ型重甲包中，将其向下移动与神速机ガルバFXⅡ合流。我方援护会在第2回合从地图左上方出现。本关的BOSS会在HP降到1/3以下撤退。

第4话 「男らしく」でいこう

一开始以主角机带上台并清除向下会清理至真神2の地图，而真神2的地图是龙崎移动准备攻击主力。第4回合我军主力会出现在地图左下。本关还有一个重点就是要保护好アキ，他会在第5回合后向上移动，所以要快速解决左上的几台BOSS机，他们会HP降到1/3以下撤退。推荐用ダイモスの援护魔剑援护攻击将他们击退。

第5话 二人の脱走

本关是机动战斗C高达的初战，敌人除了外编一局的杂兵以外，唯一的强敌就是恶魔高达。一开始多蒙驾驶的シャイニングガンダムS，两台主力机主对付杂兵。其余的主力则负责恶魔高达，它会在HP降到1/3以下撤退。必须用闪光高达的最速援护配合炎魔神的最速援护攻击才能击退。

第6话 去あな者，追われぬ者

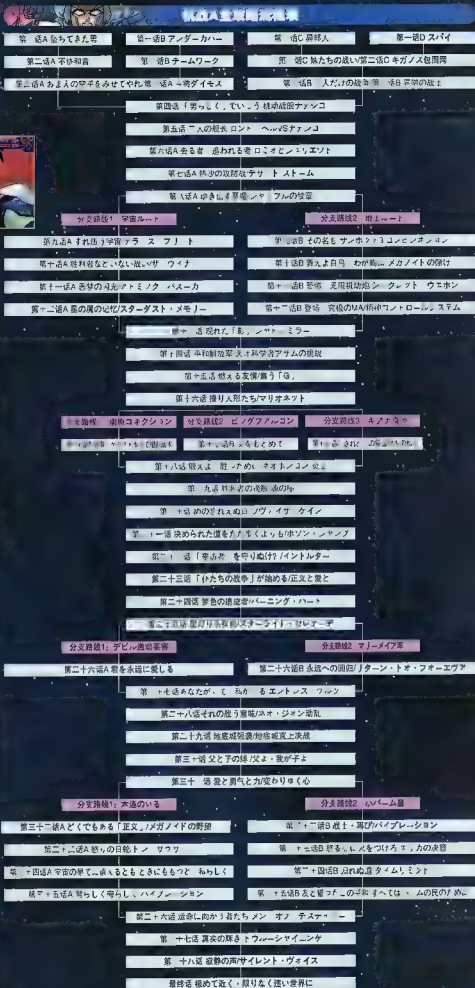
本关的重点是要保护地图中央的两个基地不被敌方占领。第2回合彼拉副队长一龙气力会驾驶303，リヒアル会在HP降到1/3以下撤退。需要用援护攻击将其击退。之后夏亚和卡多会带领大队敌人出现，想击退アプサラスの话，本关需要用シロー说得アプター。夏亚和卡多会在HP降到1/3以下撤退。注意使用援护攻击击退。

第7话 热沙の攻防战

本关当第3关。卡多驾驶的GTO或者夏亚专用红钢士机体之一任意被击坠后，其他机体就会撤退。就没有攻击。第3回合他们也会集体撤退。如果击坠了夏亚，就会失去战斗力。然后卡多会驾驶高达MKⅡ出现在地图左上，可以考虑优先击退。在晴原大将军登场时，可以用甲儿说得「ネルドク」如果基和アプサラスのアキ-Q在过关时都被击退，就会加入我方。

第8话 動き出す悪魔

注意本关一开始会有分支路线选择。一手由ルートA和ルートB决定。这里笔者为获得东方不败的尊者篇。



6回、A、Bの機動攻撃の威力は倍々アップする。つまり、A、Bの機動攻撃の威力は倍々アップする。つまり、A、Bの機動攻撃の威力は倍々アップする。

第26話 B 君を永遠に愛して

开始は奪取攻撃で、第3回合戦就会出現。另外第4回合戦も苦戦会出现。本关的敌人不会进行主动进攻，只要慢慢推进即可。本关的BOSS是国王、王后和皇帝高达阵线形。

第27话 あなたがいて、私がい

本关是新机动战记高达W的副线，一开始只能控制准重甲高达，打败高达。打败死神高达和托基斯所III，第3回合，敌人的援军会出现。地图下方，与此时，王后会在地图下方登场。第5回合时，被飞飞作为敌人出现在地图上方，而前阵线飞翼高达会高速变化与王后战。这时援军主力也会出现。

第28话 それぞれの戦う意味

本关的地形有潜水面积是水，使用水陆两用高达皇家重甲高达。一开始加入的沙漠高达、死神高达、双龙高达，改在此作战性能不错。第6回合敌人都有援兵。

第29话 地底城强袭

地图的前端进了尊者高达和风云再起加入条件，那么本关真、皇座、尊者高达和风云再起都会出现。这是被敌人包围的关卡。第3回合和第4回合敌人会有援兵，注意其中一个飞行量高是不破的，否则会GAME OVER，它也不会主动攻击我军。

第30话 父と子の絆

本关是常规战，把地图精神移动到本关的地图（BOSS：特别强力和高血量），王后在第2回合，皇帝会在第3回合出现。

都会出现出现出现出现。在地图上会出现出现。在地图上会出现出现。在地图上会出现出现。

第31话 愛と勇気と力

本关是常规战，敌人仍然是数目众多，要我方主力在第2回合到达，第4回合会出现，打败高达。在第3回合到30%以下时撤退。

过关后会有分支路线选择，A、木造のいる方に行く。B、バスター屋方面へ向かう。笔者这里是走A的路线。

第32话 B 战士、再び

本关我军主力会在第3回合到达地图下方。本关有结界，敌人的援兵也会出现在地图下方。推荐先以敌人消灭地图上方敌人，然后再去攻击下方敌人的援兵。敌人的大型机体很多，都是重甲，注意节约用弹药。

第33话 B 怒る心に火をつける

注意本关的敌前准备中一定要派上全部修理机，本关开始只有2台修理机一台机体，把地图上边。

第2回合会有メリア出现，它不能控制，只是NPC机体，所以只能说这家伙很麻烦我的包袱。可偏偏它是敌人坦克的母体，而且胜利条件必须不被它击破，所以战前要派出修理机来“照顾”。另外修理机也是敌人重点攻击目标，多利用修理机来救援。

第34话 B 归れぬ道

本关其实很简单，因为没有BOSS，10回合内击破所有敌人，把所有精神都用掉，我军主力会在第3回合到达，而敌人的援兵也会在第4回合到达，制

第35话 B 友と誓ったこの平和

本关敌人可以用海量来形容，而且都是大型的机体，切不可贸然前进，最好是在原地摆好阵形等待敌人来攻击，多利用有指挥能力的机体，当将初始敌人消灭一半的时候就会有大批援兵，而还会有高血量注意留意精神打BOSS。

第36话 運命に向かう者たち

第4、6回合敌人都有援兵出现，特别是驾驶员高达的卡多十分厉害，不愧是罗门罗罗，地图武器能打出上万的伤害，建议集中精神秒之或者用几个用了不同精神的机体先削弱掉他的援兵。注意敌人一

第37话 真実の輝き

本关敌人有强化人能力的敌人，命中和回避力都很高，推荐用阿波罗、多美、卡多、克拉克这些有能力的机体上超越系有必中的角色合力秒之。另外要派上高血量，如先攻击了另一台BOSS，就会重击。

第38话 静寂の声

本关绝对是一场硬仗，多利用精神，敌人会援兵3次，其中第2次援兵的BOSS是十分强大，敌人的主力都是精神高达MS11，要集中，要集中，要集中。HP高达数万，而且全部守在一处，并且拥有大范围的地面攻击，还是多用游荡炮和2的远程攻击消灭部分再一拥而上秒之。

最终话 戦いに近く、果てなく遠い世界に

最终决战没有援兵，一开始敌人就摆好了全部兵力，胜利条件是要求10回合内击破BOSS「サイバーザイン」，他的HP有十几万，而且会分身和飞，杀掉的敌人还是可以修好，用集中和铁壁过去，最后集中火力最终击破BOSS。

機体値+5	機体値+5	SP+5	最大SP値+5
機体値+10	機体値+10	SP+10	最大SP値+10
機体値+15	機体値+15	SP+15	最大SP値+15
機体値+20	機体値+20	SP+20	最大SP値+20
機体値+25	機体値+25	SP+25	最大SP値+25
機体値+30	機体値+30	SP+30	最大SP値+30
機体値+35	機体値+35	SP+35	最大SP値+35
機体値+40	機体値+40	SP+40	最大SP値+40
機体値+45	機体値+45	SP+45	最大SP値+45
機体値+50	機体値+50	SP+50	最大SP値+50
機体値+55	機体値+55	SP+55	最大SP値+55
機体値+60	機体値+60	SP+60	最大SP値+60
機体値+65	機体値+65	SP+65	最大SP値+65
機体値+70	機体値+70	SP+70	最大SP値+70
機体値+75	機体値+75	SP+75	最大SP値+75
機体値+80	機体値+80	SP+80	最大SP値+80
機体値+85	機体値+85	SP+85	最大SP値+85
機体値+90	機体値+90	SP+90	最大SP値+90
機体値+95	機体値+95	SP+95	最大SP値+95
機体値+100	機体値+100	SP+100	最大SP値+100
機体値+105	機体値+105	SP+105	最大SP値+105
機体値+110	機体値+110	SP+110	最大SP値+110
機体値+115	機体値+115	SP+115	最大SP値+115
機体値+120	機体値+120	SP+120	最大SP値+120
機体値+125	機体値+125	SP+125	最大SP値+125
機体値+130	機体値+130	SP+130	最大SP値+130
機体値+135	機体値+135	SP+135	最大SP値+135
機体値+140	機体値+140	SP+140	最大SP値+140
機体値+145	機体値+145	SP+145	最大SP値+145
機体値+150	機体値+150	SP+150	最大SP値+150
機体値+155	機体値+155	SP+155	最大SP値+155
機体値+160	機体値+160	SP+160	最大SP値+160
機体値+165	機体値+165	SP+165	最大SP値+165
機体値+170	機体値+170	SP+170	最大SP値+170
機体値+175	機体値+175	SP+175	最大SP値+175
機体値+180	機体値+180	SP+180	最大SP値+180
機体値+185	機体値+185	SP+185	最大SP値+185
機体値+190	機体値+190	SP+190	最大SP値+190
機体値+195	機体値+195	SP+195	最大SP値+195
機体値+200	機体値+200	SP+200	最大SP値+200
機体値+205	機体値+205	SP+205	最大SP値+205
機体値+210	機体値+210	SP+210	最大SP値+210
機体値+215	機体値+215	SP+215	最大SP値+215
機体値+220	機体値+220	SP+220	最大SP値+220
機体値+225	機体値+225	SP+225	最大SP値+225
機体値+230	機体値+230	SP+230	最大SP値+230
機体値+235	機体値+235	SP+235	最大SP値+235
機体値+240	機体値+240	SP+240	最大SP値+240
機体値+245	機体値+245	SP+245	最大SP値+245
機体値+250	機体値+250	SP+250	最大SP値+250
機体値+255	機体値+255	SP+255	最大SP値+255
機体値+260	機体値+260	SP+260	最大SP値+260
機体値+265	機体値+265	SP+265	最大SP値+265
機体値+270	機体値+270	SP+270	最大SP値+270
機体値+275	機体値+275	SP+275	最大SP値+275
機体値+280	機体値+280	SP+280	最大SP値+280
機体値+285	機体値+285	SP+285	最大SP値+285
機体値+290	機体値+290	SP+290	最大SP値+290
機体値+295	機体値+295	SP+295	最大SP値+295
機体値+300	機体値+300	SP+300	最大SP値+300
機体値+305	機体値+305	SP+305	最大SP値+305
機体値+310	機体値+310	SP+310	最大SP値+310
機体値+315	機体値+315	SP+315	最大SP値+315
機体値+320	機体値+320	SP+320	最大SP値+320
機体値+325	機体値+325	SP+325	最大SP値+325
機体値+330	機体値+330	SP+330	最大SP値+330
機体値+335	機体値+335	SP+335	最大SP値+335
機体値+340	機体値+340	SP+340	最大SP値+340
機体値+345	機体値+345	SP+345	最大SP値+345
機体値+350	機体値+350	SP+350	最大SP値+350
機体値+355	機体値+355	SP+355	最大SP値+355
機体値+360	機体値+360	SP+360	最大SP値+360
機体値+365	機体値+365	SP+365	最大SP値+365
機体値+370	機体値+370	SP+370	最大SP値+370
機体値+375	機体値+375	SP+375	最大SP値+375
機体値+380	機体値+380	SP+380	最大SP値+380
機体値+385	機体値+385	SP+385	最大SP値+385
機体値+390	機体値+390	SP+390	最大SP値+390
機体値+395	機体値+395	SP+395	最大SP値+395
機体値+400	機体値+400	SP+400	最大SP値+400
機体値+405	機体値+405	SP+405	最大SP値+405
機体値+410	機体値+410	SP+410	最大SP値+410
機体値+415	機体値+415	SP+415	最大SP値+415
機体値+420	機体値+420	SP+420	最大SP値+420
機体値+425	機体値+425	SP+425	最大SP値+425
機体値+430	機体値+430	SP+430	最大SP値+430
機体値+435	機体値+435	SP+435	最大SP値+435
機体値+440	機体値+440	SP+440	最大SP値+440
機体値+445	機体値+445	SP+445	最大SP値+445
機体値+450	機体値+450	SP+450	最大SP値+450
機体値+455	機体値+455	SP+455	最大SP値+455
機体値+460	機体値+460	SP+460	最大SP値+460
機体値+465	機体値+465	SP+465	最大SP値+465
機体値+470	機体値+470	SP+470	最大SP値+470
機体値+475	機体値+475	SP+475	最大SP値+475
機体値+480	機体値+480	SP+480	最大SP値+480
機体値+485	機体値+485	SP+485	最大SP値+485
機体値+490	機体値+490	SP+490	最大SP値+490
機体値+495	機体値+495	SP+495	最大SP値+495
機体値+500	機体値+500	SP+500	最大SP値+500
機体値+505	機体値+505	SP+505	最大SP値+505
機体値+510	機体値+510	SP+510	最大SP値+510
機体値+515	機体値+515	SP+515	最大SP値+515
機体値+520	機体値+520	SP+520	最大SP値+520
機体値+525	機体値+525	SP+525	最大SP値+525
機体値+530	機体値+530	SP+530	最大SP値+530
機体値+535	機体値+535	SP+535	最大SP値+535
機体値+540	機体値+540	SP+540	最大SP値+540
機体値+545	機体値+545	SP+545	最大SP値+545
機体値+550	機体値+550	SP+550	最大SP値+550
機体値+555	機体値+555	SP+555	最大SP値+555
機体値+560	機体値+560	SP+560	最大SP値+560
機体値+565	機体値+565	SP+565	最大SP値+565
機体値+570	機体値+570	SP+570	最大SP値+570
機体値+575	機体値+575	SP+575	最大SP値+575
機体値+580	機体値+580	SP+580	最大SP値+580
機体値+585	機体値+585	SP+585	最大SP値+585
機体値+590	機体値+590	SP+590	最大SP値+590
機体値+595	機体値+595	SP+595	最大SP値+595
機体値+600	機体値+600	SP+600	最大SP値+600
機体値+605	機体値+605	SP+605	最大SP値+605
機体値+610	機体値+610	SP+610	最大SP値+610
機体値+615	機体値+615	SP+615	最大SP値+615
機体値+620	機体値+620	SP+620	最大SP値+620
機体値+625	機体値+625	SP+625	最大SP値+625
機体値+630	機体値+630	SP+630	最大SP値+630
機体値+635	機体値+635	SP+635	最大SP値+635
機体値+640	機体値+640	SP+640	最大SP値+640
機体値+645	機体値+645	SP+645	最大SP値+645
機体値+650	機体値+650	SP+650	最大SP値+650
機体値+655	機体値+655	SP+655	最大SP値+655
機体値+660	機体値+660	SP+660	最大SP値+660
機体値+665	機体値+665	SP+665	最大SP値+665
機体値+670	機体値+670	SP+670	最大SP値+670
機体値+675	機体値+675	SP+675	最大SP値+675
機体値+680	機体値+680	SP+680	最大SP値+680
機体値+685	機体値+685	SP+685	最大SP値+685
機体値+690	機体値+690	SP+690	最大SP値+690
機体値+695	機体値+695	SP+695	最大SP値+695
機体値+700	機体値+700	SP+700	最大SP値+700
機体値+705	機体値+705	SP+705	最大SP値+705
機体値+710	機体値+710	SP+710	最大SP値+710
機体値+715	機体値+715	SP+715	最大SP値+715
機体値+720	機体値+720	SP+720	最大SP値+720
機体値+725	機体値+725	SP+725	最大SP値+725
機体値+730	機体値+730	SP+730	最大SP値+730
機体値+735	機体値+735	SP+735	最大SP値+735
機体値+740	機体値+740	SP+740	最大SP値+740
機体値+745	機体値+745	SP+745	最大SP値+745
機体値+750	機体値+750	SP+750	最大SP値+750
機体値+755	機体値+755	SP+755	最大SP値+755
機体値+760	機体値+760	SP+760	最大SP値+760
機体値+765	機体値+765	SP+765	最大SP値+765
機体値+770	機体値+770	SP+770	最大SP値+770
機体値+775	機体値+775	SP+775	最大SP値+775
機体値+780	機体値+780	SP+780	最大SP値+780
機体値+785	機体値+785	SP+785	最大SP値+785
機体値+790	機体値+790	SP+790	最大SP値+790
機体値+795	機体値+795	SP+795	最大SP値+795
機体値+800	機体値+800	SP+800	最大SP値+800
機体値+805	機体値+805	SP+805	最大SP値+805
機体値+810	機体値+810	SP+810	最大SP値+810
機体値+815	機体値+815	SP+815	最大SP値+815
機体値+820	機体値+820	SP+820	最大SP値+820
機体値+825	機体値+825	SP+825	最大SP値+825
機体値+830	機体値+830	SP+830	最大SP値+830
機体値+835	機体値+835	SP+835	最大SP値+835
機体値+840	機体値+840	SP+840	最大SP値+840
機体値+845	機体値+845	SP+845	最大SP値+845
機体値+850	機体値+850	SP+850	最大SP値+850
機体値+855	機体値+855	SP+855	最大SP値+855
機体値+860	機体値+860	SP+860	最大SP値+860
機体値+865	機体値+865	SP+865	最大SP値+865
機体値+870	機体値+870	SP+870	最大SP値+870
機体値+875	機体値+875	SP+875	最大SP値+875
機体値+880	機体値+880	SP+880	最大SP値+880
機体値+885	機体値+885	SP+885	最大SP値+885
機体値+890	機体値+890	SP+890	最大SP値+890
機体値+895	機体値+895	SP+895	最大SP値+895
機体値+900	機体値+900	SP+900	最大SP値+900
機体値+905	機体値+905	SP+905	最大SP値+905
機体値+910	機体値+910	SP+910	最大SP値+910
機体値+915	機体値+915	SP+915	最大SP値+915
機体値+920	機体値+920	SP+920	最大SP値+920
機体値+925	機体値+925	SP+925	最大SP値+925
機体値+930	機体値+930	SP+930	最大SP値+930
機体値+935	機体値+935	SP+935	最大SP値+935
機体値+940	機体値+940	SP+940	最大SP値+940
機体値+945	機体値+945	SP+945	最大SP値+945
機体値+950	機体値+950	SP+950	最大SP値+950
機体値+955	機体値+955	SP+955	最大SP値+955
機体値+960	機体値+960	SP+960	最大SP値+960
機体値+965	機体値+965	SP+965	最大SP値+965
機体値+970	機体値+970	SP+970	最大SP値+970
機体値+975	機体値+975	SP+975	最大SP値+975
機体値+980	機体値+980	SP+980	最大SP値+980
機体値+985	機体値+985	SP+985	最大SP値+985
機体値+990	機体値+990	SP+990	最大SP値+990
機体値+995	機体値+995	SP+995	最大SP値+995
機体値+1000	機体値+1000	SP+1000	最大SP値+1000

機体値+5	機体値+5	SP+5	最大SP値+5
機体値+10	機体値+10	SP+10	最大SP値+10
機体値+15	機体値+15	SP+15	最大SP値+15
機体値+20	機体値+20	SP+20	最大SP値+20
機体値+25	機体値+25	SP+25	最大SP値+25
機体値+30	機体値+30	SP+30	最大SP値+30
機体値+35	機体値+35	SP+35	最大SP値+35
機体値+40	機体値+40	SP+40	最大SP値+40
機体値+45	機体値+45	SP+45	最大SP値+45
機体値+50	機体値+50	SP+50	最大SP値+50
機体値+55	機体値+55	SP+55	最大SP値+55
機体値+60	機体値+60	SP+60	最大SP値+60
機体値+65	機体値+65	SP+65	最大SP値+65
機体値+70	機体値+70	SP+70	最大SP値+70
機体値+75	機体値+75	SP+75	最大SP値+75
機体値+80	機体値+80	SP+80	最大SP値+80
機体値+85	機体値+85	SP+85	最大SP値+85
機体値+90	機体値+90	SP+90	最大SP値+90
機体値+95	機体値+95	SP+95	最大SP値+95
機体値+100	機体値+100	SP+100	最大SP値+100
機体値+105	機体値+105	SP+105	最大SP値+105
機体値+110	機体値+110	SP+110	最大SP値+110
機体値+115	機体値+115	SP+115	最大SP値+115
機体値+120	機体値+120	SP+120	最大SP値+120
機体値+125	機体値+125	SP+125	最大SP値+125
機体値+130	機体値+130	SP+130	最大SP値+130
機体値+135	機体値+135	SP+135	最大SP値+135
機体値+140	機体値+140	SP+140	最大SP値+140
機体値+145	機体値+145	SP+145	最大SP値+145
機体値+150	機体値+150	SP+150	最大SP値+150
機体値+155	機体値+155	SP+155	最大SP値+155
機体値+160	機体値+160	SP+160	最大SP値+160
機体値+165	機体値+165	SP+165	最大SP値+165
機体値+170	機体値+170	SP+170	最大SP値+170
機体値+175	機体値+175	SP+175	最大SP値+175
機体値+180	機体値+180	SP+180	最大SP値+180
機体値+185	機体値+185	SP+185	最大SP値+185
機体値+190	機体値+190	SP+190	最大SP値+190
機体値+195	機体値+195	SP+195	最大SP値+195
機体値+200	機体値+200	SP+200	最大SP値+200
機体値+205	機体値+205	SP+205	最大SP値+205
機体値+210	機体値+210	SP+210	最大SP値+210
機体値+215	機体値+215	SP+215	最大SP値+215
機体値+220	機体値+220	SP+220	最大SP値+220
機体値+225	機体値+225	SP+225	最大SP値+225
機体値+230	機体値+230	SP+230	最大SP値+230
機体値+235	機体値+235	SP+235	最大SP値+235
機体値+240	機体値+240	SP+240	最大SP値+240
機体値+245			

按月行动! 内政外交互不影响!

在永恒大陆上共有四十个国家, 玩家选择 国发展, 与大陆上全部国家成为占领、亲国、同盟关系, 达成大陆统一则完成游戏。在游戏初期, 玩家只能选择指定的几个君主进行游戏, 随着玩家使用不同国家完成统一的次数增加, 玩家可使用的国家也逐渐增加。在游戏中与现实世界相同, 每年都有十二个月, 但玩家在每个月中只能做规定的事。在税收月, 各国获得金钱, 可以进行交易进行武器的补给, 每年在税收月内还可以进行一次特别征收。在战斗月, 各国可以发动战争, 对其他国家进行掠夺。在战略月, 各国可以进行内政建设和提升城堡值。人事月内各国可以进行一次人才的探索, 还可以进行职务分配和解雇武将。在外交月, 各国可以与其他国家签订同盟, 还可以说服敌方武将加入我军。需要知道的, 在指定的月份内玩家只能进行指定的工作, 不能在外文月发动战争, 也不能在人事月内进行内政建设。每年都是由战斗月、内政月、税收月、外交月、人事月组成, 但每个月份出现的顺序和次数则随机生成。

外交の月

外交月可进行同盟和说得两条指令, 但每位武将只能进行一次同盟或说得。外交成功后, 玩家可以兵不刃血地提高本国战斗力。同盟是与其他势力达成协议, 彼此互不攻击。与其他国家结盟后, 玩家不但不用担心被敌人团团包围, 还可以穿过同盟者的领地攻击他周围的敌人, 而且同盟后不需要再将其攻克一样能达成统一。如果玩家从进入游戏开始后只占领了部分城市, 与其他国家都是同盟, 系统就会判定玩家完成统一。因此同盟是一个为玩家节约时间和精力快速方法, 不过一定程度上会影响游戏的正常游戏, 因此玩家在游戏中最好是适当使用时间。外交值高的武将完成同盟任务的成功率较高。

说得是将敌方武将招募到自军麾下的重要方法之一, 能将敌方的武将招为己用, 提升自国的整体



一各国都以统一大陆为目标, 并不是以武力手段。

实力。玩家选定已方实行说得指令武将, 并选择了敌方被说得武将即可确定此次说得指令。我方派遣说得武将的魅力越高, 说得的成功率越高。如果选定的敌方君主, 成功后该国会自动成为我方属国。利用这一指令和虚言计策, 玩家可以使得国力远超过己方的敌国成为属国。但这样做会严重影响游戏体验, 推荐使用。

人事の月

人事月内可以下达役职和探索两条指令。役职即是人事分配, 派遣合适的武将担任军师、外交官和内政官。担任外交官的武将外交能力越高越好, 担任内政官的武将智力越高越好。在役职指令下, 玩家还可以进行武将的解雇。因为每个势力武将上限为20人, 因此玩家要适当地开除一些能力过低的武将, 让真正优秀的武将发挥自己的能力。

探索是招募在野武将的方法, 有时被灭亡国家的武将也会成为在野武将。玩家可以通过探索的方法招募。因为玩家在当时不能得到加入的在野武将能力情报, 因此在进行探索前最好祈愿, 以免浪费宝贵的探索指令。进行探索的武将魅力越高成功率就越高, 探索指令下并不会按武将魅力排列, 因此玩家一定要牢记武将的能力, 派遣合适的武将进行探索。另外, 探索指令在每个月人事月只能执行一次。

魔导世纪1064年, 寄托着全部大陆民众和平愿望成立了永恒大陆共和国……但战乱并没有结束, 而是开始了新的战乱。两大陆统一为一体的永恒大陆共和国, 曾经一度顺利统治大陆, 但是随着天降圣神降临, 一系列自然灾害同时降临永恒大陆。饥荒、暴动、战乱以及排斥魔族的运动充斥着整个大陆, 共和国也无法解决。 □文/雪飞



鬼魂力量・乱世纪	idea Factory	5040日元	2008年6月19日	4MB
战略模拟	卡带	日版	1人	64Mb

战略人行道
2008.17

©2008 idea Factory CO., LTD All Rights Reserved

税收の月

在本月玩家可以进行交易、征兵和税收。每到税收月各个国家资金增长，备用兵增加，交易则是本作获取资金的重要方式。铁匠、金、宝玉、家畜为大陆的四种通货货币，根据各国的位置不同，流通的货币也不相同。玩家需要选一名武将进行交易，进入市场后会国家流通货币，其他二种货币的比率，比如说铁匠以力量为流通货币，金的比例为0.4，宝玉比率为0.2，家畜比率为1.2，其中宝玉的比率2.0最高，金的比例0.4最低，卖掉1单位的宝玉可以得到2单位的铁匠，卖掉1单位的金只能得到0.4单位的铁匠，而在此时玩家最佳的增殖方法则是大量购买便宜的金，并大量卖出此时最高的宝玉。也就是说货币比率在以下时，玩家最好选择卖出 货币的比率在以下时，玩家最好购买囤积。进行交易时，玩家先要选择货币，然后按十字键，左键为买入右键为卖出。在游戏初期，玩家控制的实力资金匮乏，玩家更要熟练掌握交易

方式，使自己的资金在无形中大幅增长。不过在游戏后期国家占领了大量城池，综合国力大幅上升，四国流通货币都基本到达满值，则完全没有继续交易的必要了。

征兵是提升我方实力的唯一手段，根据国家占领国家的实力而决定备用兵的数，城市建设越好，备用士兵数量越多。玩家选择好征兵武将后，下屏就会显示武将持有士兵数和备用士兵数。玩家按十字键的左右键可以提升或减少该武将的士兵数量。直接按X键让武将士兵数达到满值。备用兵与武将本身带领士兵数之和不足四百时，按X键武将超过四百时，按X键武将率领士兵数达到上限四百。四百以上兵为备用士兵。

税收月中的税收指令为临时征收，下达该指令可以强行征收提升国家的财力，为玩家提供经济支持。但无论在一年的中只出现最多一次税收月，税收指令只会出现一次，而且这一指令也只能执行一次。在游戏后期玩家占领很多城池后国力充足，玩家根本不需要再进行临时征收。

政略の月

进行内政建设的月份，可以下达增建和投资等指令。增建为派遣武将提升增建的等级。防御值每提升，战斗中城墙值提升400，防御防御值最高可提升到20，所以战斗中该城墙值为8000。进行增建时，根据武将的能力可提升1至2点。与武将的智力有关，有些武将智力只有，进行增建可提升1防御值，而有些智力为十的武将，防御值只能提升一点。每次进行增建时，玩家需要准备五十左右的流通货币。

投资可以提升城镇的国力，国力越高则该国越富，税收月可以得到更多收入和备用兵。各国在初始状态国力各不相同，但都可以通过投资将国力提升到上限200。决定了进行投资的武将后，玩家只需消耗10单位流动资产，即可提升国家国力，有多个城市时，选择好投资武将后再选择需要投资的城镇。投资的效果基本由武将的智力决定。智力越高武将智力越高，投资效果越好，但有时会有例外，比如会出现智力为10的武将投资一次，国力增加7，但智力为6的武将投资一次却增加国力2.1点的情况。需要注意的是每个城镇每月每位武将只能从事一次投资或增建，由于投资活动基本遵循武将智力越高越好，而增建最多提升二点，最少提升一点。在战略下达命令时，玩家可以派遣高智力的武将进行投资，低智力的武将进行增建。如果在进口内政时提升智力高完成效果的能力，玩家最好选择一下率师。

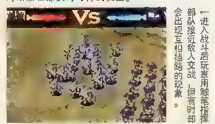


战斗の月

战斗月可以执行战斗和私和两条指令，战斗就是发动战争占领敌人的领地，是玩家统一天下的必须步骤。下达战斗指令后，玩家可以選擇攻击的敌人。此时还可以看到敌人的士兵数量和城市防御值。在游戏初期玩家只选择那些士兵数量少，城市防御值低的国家进行攻击。

私和简单来说就是让武将潜入敌国进行工作，成功后可以掠夺敌人的物资。武将的能力和率领士兵数决定私和的成功率，在游戏初期我

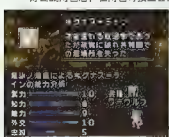
方资金匮乏无力发动战争时，玩家可以派遣这些闲置武将进行私和，为提升国力做出贡献。但在游戏后期，国家实力强大资金充足，完全没必要再派遣闲置武将获得可怜的物资。



一支武将只适合用来说服和私和，不适合用于战斗。

POINT.01 战斗准备

进入战斗时双方最多可以各派遣三名角色出战，将对应阵营中己方的队员放入指定的区域，哪队的角色只能在与其对应的阵营上，不能放在其他位置。选好出战角色后，在角色特技上会出现一行文字，表示



该武将可以发挥什么样的作用。根据该武将角色的组合，可以产生出各种不同的战斗地形。在战斗中，可以超水平发挥。

POINT.02 必杀特技

在战斗中根据己方士兵减少数量，SP槽值不断增长，SP槽最多为三槽，消费一槽可以释放出一级必杀特技，消费两槽可以释放出二级必杀特技，消费三槽可以释放出最高级的三级必杀特技。根据角色的三级必杀特技，玩家还可以判断出哪些是本系列最重要的角色。由于SP槽根据士兵减少量增长，我方角色率领士兵数越少该角色的SP槽增长的越快。但由于从玩家下达指令的时间很短，玩家不注意延迟了释放时间，可以释放必杀特技的角色已经错过。因此在战斗中玩家不要过于依靠必杀特技，能使用时便使用，不要为了积攒必杀特技而使自己方角色陷入危险的境地。不过有些死伤士兵的必须特技则格外好用。

POINT.03 野外战斗

进入野外战斗后，玩家按下屏幕的角色，可以选择指定行动方向。攻击敌方单位、防御敌方单位、魔法型指定后，三类中的相关关系为：防御型攻击型、魔法型攻击型、攻击型魔法型。在战斗中玩家尽量利用三方相克的关系，派遣己方卫队攻击敌方的后卫、己方卫队攻击敌方的中卫、己方中卫攻击敌方的前卫。在战斗中还可以按X键和十字键切换移动地形。在战斗中每位出战角色根据己方士兵损失数，SP槽会增加，SP槽达到规定数值后该角色可以使用该等级的必杀技。在野外战斗中消灭全部敌人后胜利，己方全数覆灭为失败，如果战场形势对玩家不利，可以选择撤退。在野外战斗中，除了前中后三方关系，兵和能力和武将能力也会对战斗产生影响，但影响效果并非非常突出。由于前中后的相克关系，玩家在野外战斗时，最好不要过于关注角色武力，而是派遣前列、中列、后列角色各一名，这样可以对各种类型弱点的敌人。另外在通常情况下，一支队伍同时对抗敌人两支部队，兵力会迅速减少，比如一支中卫部队对抗敌人两支前卫部队，可以快速取得胜利，但同时对抗敌人两支前卫部队时，则很难取得胜利。而我们在实战战斗中，不要利用前中后三方关系，还尽量多部署部队攻击敌人一支部队。实际战斗中，玩家可以派遣己方被攻击角色在地图上移动吸引敌军攻击角色，同时让我方武将角色在后方进行远程攻击，然后再次使用兵力，全力向敌人的残余部队发动攻击。不过尽量不要让被克兵参与与敌人的围剿。

POINT.04 城市战斗

敌方攻击时，野外战斗胜利后进入攻城战。野外战斗以失败告终时，敌人发动攻击时，野外战斗失败后玩家由屏幕，野外战斗以失败告终时则进入攻城战。攻城战开始于城墙的四面，城墙值越高则城墙越坚固。发动攻击的部队人数决定城墙值减少量，城内剩余士兵数和城墙值决定攻城部队士兵减少量。当城墙被攻破时，玩家可以選擇防守和投降两条指令。选择防守时，可以降低城墙值，以换取更多的时间。选择投降时，则自动成为对方的俘虏。选择防守成功时，则自动成为

敌人的俘虏。无论己方有多少座城市，一旦在攻城战中失败了投降指令，我方都会成为敌人的俘虏。当被攻为攻城一方时，出现投降、攻击、撤退三条指令。选择投降指令成功时，敌人成为俘虏，投降指令成功时，我方成为俘虏。投降指令成功时，我方成为俘虏，投降指令成功时，我方成为俘虏。投降指令成功时，我方成为俘虏，投降指令成功时，我方成为俘虏。

选择攻击指令则发动攻击，每次攻击成功则发动三次攻击。如果三次攻击后城墙还没有被攻破，则发动攻击失败，选择撤退指令，则立即结束攻城战，将攻城城墙值过高，敌方兵力不足时，一定要尽早撤退，避免不必要的士兵损失。

POINT.05 城池战斗

在野外战斗中取得胜利，但并没有占领敌人的城池，玩家不会得到任何奖励。在占领了敌人的城池后，玩家可以获得物品奖励。其中包括提升国力的物品、提升武将能力值的物品、提升武将忠诚度值的物品、改变武将兵种类型的物品、改变武将兵种、后卫类型的物品等。需要注意的是，武将提升能力值和忠诚度值的物品奖励给武将后，有时会出现武将的能力和忠诚度并不会得到任何提升的现象，出现这种情况与兵种的选择有一定关系。将改变武将兵种或改变武将兵种、后卫类型的物品奖励给武将后，如果玩家需要再次改变，则必须在以后的战斗中得到的同种物品奖励给该武将。另外，只有将提升忠诚度值的物品奖励给武将，才能提升武将的忠诚度，奖励给武将其他的物品并不会使其提升忠诚度，自动提高对玩家的忠诚度。

POINT.06 属国

失去独立主权的国家也并非没有生存下去的方法。为了能在战乱的大陆上继续存续下去而不得不采取的手段，成为属国就是最好的选择。但对一国之君来说无疑是最令人痛恨。成为属国后，该国家不能发动战争，只能进行内政建设。在属国遭受攻击时，属国也不能自己派遣队伍防御，而是要由亲国代替战斗。



属国地图
一地图上本国同色国家
政时仍为自国
发动战、附

POINT.07 占城奖励

本作的角色能力与一般游戏完全不同，并不是固定的角色能力设定，而是根据玩家选择将军不同，全部队员的能力都会发生变化。一般派遣武力较高角色担任军师时，角色的能力会力接近真实的能力。玩家可以指自己将替换军师，使自己喜爱的角色能力相对优秀。下面以圣骑士长コスダリ为例，简单介绍一下因军师改变而出现的角色能力变化。

ブルージュ担任军师时

角色	武力	知力	魅力	外交	忠誠
セルティ	10	5	10	1	7
ヴェルジュ	1	5	4	4	9
ヤミイ	2	9	4	8	8
ダブルエックス	1	10	4	1	1
マコト	4	1	3	2	1

ヤミイ担任军师时

角色	武力	知力	魅力	外交	忠誠
セルティ	9	2	6	5	10
ヴェルジュ	1	6	3	5	10
ヤミイ	2	5	1	7	1
ダブルエックス	2	10	3	2	3
マコト	8	2	4	1	3

ダブルエックス担任军师时

角色	武力	知力	魅力	外交	忠誠
セルティ	9	3	7	5	9
ヴェルジュ	3	7	5	5	10
ヤミイ	5	10	4	7	9
ダブルエックス	3	10	2	1	3
マコト	6	4	4	1	2

マコト担任军师时

角色	武力	知力	魅力	外交	忠誠
セルティ	2	4	9	9	10
ヴェルジュ	5	7	6	9	10
ヤミイ	1	10	10	5	10
ダブルエックス	1	8	1	1	1
マコト	8	6	8	2	1

POINT.08 关于城堡值的注意事项

城堡值就是城墙的体力，与内政建设中的防壁值为正比关系。防壁值每提升一点，城堡值提高四百，因为防壁值最高为二十，城堡值的最高值为八千，城堡值越高城市越难被敌人攻克。城堡值为满值八千时，就算是城内的士兵数为零，也可以抵抗住敌人两次完整的攻城战。需要注意的

是，战斗中城堡值为四倍的整数外下次进行攻城战时，该城市的城堡值会奔四百倍整数部分。比如

敌人城市城堡值为满值八千，我军攻击敌人城市，由于士兵数严重不足，削减了一点敌人城堡值不得不选择撤退，撤退时敌人的城堡值为7900，下个月的行动仍然是战斗，我军又派遣三名武将出战斗攻击敌人该座城池。玩家会发现此时敌人的城堡值不是上次撤退时的7900，而是400的整数倍7600。由于这种设定，建议玩家在攻击城堡值为满值的敌人城池时，只要能进行攻城战，就尽量选择攻城战，兵力不足时，将敌人城堡值削减为400的整数倍以下后再选择撤退。这样即可减少己方士兵的损失，还可以利用本作的城堡值判定，使敌人白白损失城堡值。不过同样，我军在被敌人攻城时也会受到同等待遇，因此玩家最好能在野外战斗中把敌人解决。

各怀鬼胎！四十个国家全部趁乱崛起！

内乌加多 (ネウガート)

国名	君主名	兵士数	总国力	基准通貨
内乌加多	基古那斯 キグナス	1200	140	贝壳120
国家简介	南部的圣域 近年来被共和国作为重要据点之一进行管理，但由于资源开发导致了独立宣言 而成为大陆上的战争地带。			

武将	初始属性能力分析	兵种	类型
キグナス	武力 2 知力 7 魅力 10 外交 2	ワーウルフ	前卫
风格风伍	10 9 8 8 1	斥候	后卫
ラゲスラズ	1 8 2 7 5	行人	后卫
ネウ	1 1 6 10 4	スクルトン	中卫

开始剧情
兵士 报告，发现了骑士大人的行踪。
拉兹拉兹「ズラズ」……。被袭击的拉兹拉兹不久心里唯一的挂念就是被某人杀害的亲属，那时候换成你的话会怎么办？
兵士 啊？
拉兹拉兹 没什么了，退下吧。但是要是得到骑士大人的行踪保密，对任何人都不要提。
兵士 是。
拉兹拉兹 啊呀，内乌加多是集中魔性的

成为这种样子

基古那斯

拉兹拉兹 成为这个姿态回来时，真是让我大吃一惊。

基古那斯 拉兹拉兹。

拉兹拉兹 是。

基古那斯 准备怎么样了。

拉兹拉兹 全部准备就绪，只等着基古那斯大人一声令下。

基古那斯 今天在这个时刻看到的这个梦，使我复仇的火焰燃得更旺。

拉兹拉兹 …。

风格风伍 基古那斯 还要睡到什么时候 外面的家伙们都在期待赶紧听到，你的影响呢。 拉兹拉兹现在就要干一

场，别再磨蹭了。
拉兹拉兹 应该已经让你去替他们了

啊！ 风格。

风格风伍 对不起不要那么在意啊。

内乌 内乌，基古那斯 魔族降临的战士们已经聚集，等着您的命令呢。

风格风伍 喂，快去看看吧！保持现在的状态啊，基古那斯。

内乌 风格，跟你相似的那些士兵都是些大傻瓜的笨蛋。简直就是毫无效率，这样的家伙进行战斗

风格风伍 啊，你的士兵们都是摆出高

等的姿态，其实内心根本没什么差别。

内乌 啊，还是一样的嘴上达人！我现在在这里可以不注意的。

风格风伍 好吧好吧好吧。

基古那斯 呵呵 气贯万丈，士兵们



メロウ・クワン・クワン・クワン

的士气冲天云霄，全都准备好了。哈哈 来吧！

基古那斯 亲爱的内乌加多同志们！听吧！支配世界的共和国现在已经开始腐化之

之，完全为了自身的利益行动。渡过百年的我们一直迎来了这个时代的阵痛！让我们一起断绝腐化的根源，成为创造新世界的栋梁！我们应该成为圣

德利的太阳，穿过腐化的中腹！我们的灵魂将成为照亮新世界的光芒

风格风伍 哈哈哈哈哈！现在 这个时刻 等了很久！

内乌 …。

波鲁和科 (ポルホコ)

国名	君主名	兵力数	总战力	基准战力
波鲁和科	阿丽莎·阿里萨	400	56	必杀50
国家简介	高山地带，在山脉北边的海边，由正统的四皇魔法继承者们建立了城市。			

武将	武力	智力	魅力	外交	忠诚	兵种	类型
アリサ	10	3	6	7	6	村人	前卫
メイファイト	2	9	7	6	4	ガ ディアン	中卫
ジェイダガー	10	6	10	1	1	ワ ルフ	前卫
コールドマン	4	8	10	7	6	マジシャン	后卫
タロ	9	5	10	3	7	ソルジャー	前卫

技能1	技能2	技能3	技能4	技能5	技能6	技能7	技能8
技能1 龙爪斩	技能2 龙爪斩	技能3 龙爪斩	技能4 龙爪斩	技能5 龙爪斩	技能6 龙爪斩	技能7 龙爪斩	技能8 龙爪斩
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无

开场剧情
阿丽莎 我是阿丽莎...是梦吗...
还是现实? 我在温暖的这个世界,永恒大陆被命运摆弄。为什么...
麦非斯特(メイファイト) 怎么了,阿丽莎,流了那么多汗,做噩梦了吗?
阿丽莎 ...麦非斯特,我说过不要再进入我的卧室。所以...
麦非斯特 我感到了你在梦中的恐惧,因此冲了进来。
阿丽莎 ...那是因为你方是守护者所以才这样。
麦非斯特 是吧。
阿丽莎 有时我不明白,死去的父亲,保护你们的你们 甚至怀疑过去的记忆到底是不是真实的 我...到底...
麦非斯特 看来做了很可怕的梦。真可怜。不过没关系。阿丽莎,你可以放心。无论世界多么混乱,在整个世界,我只守护你 也就是说是只是你的
阿丽莎 ...在梦中梦见了自己在遥远的地方生活,快乐的事,害怕的事,无聊的事
有很多,还有寂寞。寂寞的沉睡。
麦非斯特 梦中的阿丽莎非常寂寞啊。
阿丽莎 ...寂寞,非常非



技能1	技能2	技能3	技能4	技能5	技能6	技能7	技能8
技能1 龙爪斩	技能2 龙爪斩	技能3 龙爪斩	技能4 龙爪斩	技能5 龙爪斩	技能6 龙爪斩	技能7 龙爪斩	技能8 龙爪斩
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无

古莱玛尼公国 (グレイマニ)

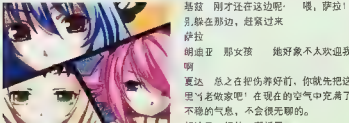
国名	君主名	兵力数	总战力	基准战力
古莱玛尼公国	朗迪亚 ランディア	800	65	宝玉100
国家简介	在安静的城市中发现到了古代遗迹,他们在遗迹中悄悄地生活着,没有人知道他们是哪里来到这里的。			

武将	武力	智力	魅力	外交	忠诚	兵种	类型
ランディア	1	4	1	1	1	ワ ルフ	前卫
ギズ	10	2	2	5	7	ソルジャー	前卫
シャダ	3	9	8	7	9	マジシャン	后卫
シャダ	7	3	1	3	10	スケルトン	中卫

技能1	技能2	技能3	技能4	技能5	技能6	技能7	技能8
技能1 龙爪斩	技能2 龙爪斩	技能3 龙爪斩	技能4 龙爪斩	技能5 龙爪斩	技能6 龙爪斩	技能7 龙爪斩	技能8 龙爪斩
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无
技能1 无	技能2 无	技能3 无	技能4 无	技能5 无	技能6 无	技能7 无	技能8 无

开场剧情
基拉: 这样的事情还得持续多久? 到底要失去多少朋友才能结束? 夏达(シャダ) 没办法啊,正因为有他那样的人存在,才能保持这个世界的平衡。这种牺牲对世界来说也是必要的牺牲,你也明白这一点吧!
基拉 这我明白。
但是为什么一定要是我们? 难道你不认为应该让更坚强的人们背负这样的命运吗?
夏达 那,那说了基拉,我也不是不了解你的心情。
基拉 萨拉(サラ),对不起。
夏达 其实真正痛苦的是你。
基拉 世界的混沌继续扩大了。开始吧萨拉。
萨拉 好的。还是会再见到啊。朗迪亚。
朗迪亚 好刺眼,这里是? 你们是谁?
基拉 噢,醒来了! 萨拉、夏达过来了啊。王子大人醒来了!
夏达 呵呵,那样的重伤也能得知,真是健壮的青年啊。
基拉 早就说了啊,虽然是人类,但总

有些魔族的气息,难道不是...
朗迪亚 我到底是 疼...
基拉 现在行动肯定要疼的。你胸口被那样的大炮,穿洞下。
朗迪亚 请等一下...
基拉 从那样的状态之下,还能重返人间,你真是太了不起了!
朗迪亚 你在说? 什么?...我怎么完全想不起来了。我不知道自己到底是谁...我甚至不知道为什么受那么重的伤也不知道。
夏达 可能是因为受伤太重而失去记忆了吧? 算了,在你想起来之前,让我们照顾你吧!
在一起并肩战斗,没准会找回自己的记忆。对了,基拉,萨拉还没来吗?
基拉 刚才还在这边呢。噢,萨拉! 果然在那边,赶紧过来!
萨拉 朗迪亚 那女孩 她好像不太欢迎我啊。
夏达 总之在把伤养好前,你就先在这里“老做家吧”! 在现在的空气中充满了不稳定的气息,会很无聊的。
朗迪亚 好的,拜托了



波罗尼亚 (ポロニア)

国家	君主名	兵力数	总国力	基准通貨
点罗尼亚	塞尔德 ゼルディ	400	70	金92
国家简介	生 在点罗尼亚王国农村的百姓，对科林斯的宗教政策有强烈不满			

武将	初陣軍能力分析					兵种	类型
	武力	知力	魅力	外交	忠誠		
ゼルディ	10	2	1	6	10	ソルジャー	前衛
ヴェルージュ	1	10	3	5	10	ガ・ティーン	中衛
ヤミイ	7	8	3	7	10	マジンヤン	后衛
ダブルエックス	4	10	6	2	5	対人	后衛
マコト	5	2	1	5	3	ニンジャ	中衛

技能1	気合注入	提升对敌人攻击的抗性
技能2	鼓舞	增加攻击力
技能3	S・フォース	将全部生命指向死亡
ウエルジュ		
技能1	気合注入	提升对敌人攻击的抗性
技能2	鼓舞	增加攻击力
技能3	天誅水	将水中的人溺死
ヤミイ		
技能1	混乱の種	使敌人混乱

技能2	石守りの至宝	自军全部部队回復魔法
技能3	女神降临	召喚女神为自军治疗
ダブルニックス		
技能1	防壁の咒文	用魔法之力产生防御壁
技能2	无	
技能3	精霊XX	召喚究極精霊王
マコト		
技能1	无	
技能2	防壁の咒文	用魔法之力提升防御
技能3	一太刀万刃	使用钢索发动龙卷风

开场剧情
塞尔德 我，我不认！我对你们这些神的存在不认同！这个世界并不是神的东西，我们的世界要我们来保护！
斗神 人类啊，你们能登上这座塔顶，我承认你们的强大！
亚米(ヤミイ) 这个波动……
塞尔德 培养支持不住了……
威尔洁(ヴェルジュ)：塞尔德！
塞尔德 明白！用这一击击败她！大家把力量借给我！
斗神 混沌的世界……心……在大地上没有与这些文明缠绕在一起的人。所以是神需要的那样管理，正确引导是必须存在的。
塞尔德 也许是这样。现在的世界、人类、在你们这些神看来也许也是不行的世界！可是，无论怎么说我都不认同你们的存在。这个世界不是你们的！

东西世界必须由我们来创造。无论多么不和谐、多么扭曲。我们的世界必须由我们创造。
威尔洁 就是现在！
塞尔德 啊——吃我一招！火热幻影！
斗神 力量……！
塞尔德 成功……？
亚米 这个波动……塞尔德！
塞尔德 难道……神竟然这样……
斗神 人类啊！到北方去吧！这样的话就把这个世界交给你们！将西散在大地的意志聚集起来，将失去的秩序和英和乱无头无尾的黑暗中解放出来！
引导失意的生灵……用自己的眼睛去确认真实！
让灵魂苏醒、取回早已失去的辉煌！
原望就是未来的种子，将世界恢复原样！无论有多么困难，都不要忘记！你们生存的意义和日后创造世界的意志！

高尔迪恩 (ゴルドエン)

国家	君主名	兵力数	总国力	基准通貨
高尔迪恩	卡利斯特 カリスト	1200	180	金120
国家简介	政治、军事、学问领域中，统治整个大陆的永恒大陆共和国首脑			

武将	初陣軍能力分析					兵种	類型
	武力	知力	魅力	外交	忠誠		
カリスト	2	6	8	9	0	ナイト	前衛
ジ・クレイト	4	7	2	2	10	パラティン	中衛
マガチ	1	9	10	10	10	パラティン	中衛

技能1	鼓舞	增加攻击力
技能2	混乱の種	使敌人混乱
技能3	无	

技能1	无	
技能2	龙卷龙	用魔法发动连续龙卷攻击
技能3	P・E	解放全部的神秘之力

开场剧情
玛加奇(マガチ) 没烦恼。
吉库莱多(ジークレイト) 是的。像卡帕利亚、内乌加多等各地，实际上都已经脱离了我们的共和国的管辖，目前都是拒绝检查的状况。另外精英等民族也发表了声明，以共和国国家能履行

安全保障条约为理由，要求允许组建自卫军队组织。
玛加奇 本以为是只是个别的现象，没想到已经发展到了这样的地步。再这样下去，简直就是……
卡利斯特 看来，世界大战是已经无可避免的了。

玛加奇 什么？大总统到现在还是这样乐观！
卡利斯特 重新修正体制有什么用吗？还不能接受现在发生的现实吗？应该在正确理解现状后出手。这次绝对不能盲目，从现在开始必须在世界大战中生存下去！
玛加奇 世界大战什么的不能爆发。与各地的代表会谈，应该回避战争。为此而准备。特别协商！
卡利斯特 已经晚了！他们对高尔迪恩所印刷的纸币也没有兴趣。爆发世界大战，并以战争为基调，构建全新的价值观才是！我们已经没有其他的选项了，战争的主导权在对方手里。
玛加奇 说什么世界大战。共和国会成什么样了！
卡利斯特 下面会成什么样呢。不过



现在状况并非十分严重。各地的组织领袖已经见，互相并不交流，似乎还没有哪个势力与其他人联手，一口气攻陷高尔迪恩。各个势力都是在向周围的势力发动攻击，互相消耗着。这次战争也是我们共和国复兴的大好机会，我们也能做到的。现在，取回我们最初的心吧，想起共和国诞生时的理想！
吉库莱多 大总统

室町 (ムロマチ)

国家	君主名	兵力数	总国力	基准通貨
室町	信久	900	90	金110
国家简介	在共和国分裂时脱离自由土地支配，自主更张为共和国。宣布成为中立国。			

武将	初始军师能力分析					兵种	类型
	武力	知力	魅力	外交	忠誠		
信久	6	8	8	3	7	足轻	前卫
五月友禅	3	7	4	10	7	ニンジャ	中卫
信康	4	2	9	3	10	足轻	前卫

技能1	气合注入	提升对敌人攻击的抗性
技能2	一刀万刃	将敌人为数击破，最初也是最强的入刀刀力剑技
技能3	无	

技能1	龙卷风	发动真空龙卷攻击
技能2	龙卷风	发动进入厚身力量的连续真空龙卷
技能3	一刀万刃	将敌人为数击破，最初也是最强的入刀刀力剑技

开场剧情
五月友禅 信久啊，你怎么看待现在的室町？
信久 呼，永恒大陆共和国室町领主“五月友禅”。我不知道你是如何利用失去光芒的眼睛捕捉世态的变化。但你的耳朵就算拒绝也会听到，在永恒大陆金土如同卧龙般沉睡的老兵们发出的叹息吧！
永恒大陆共和国的统治根基曾经是超越神的力量，然而现在的共和国和国威衰微，由于惰性不过是想维持现状，各地放牧的卧龙也都在期待今天。
信久 现在这个室町作为先驱者，走上对共和国的道路了。为了统治天下，以牺牲性的力量与各地的卧龙战斗！
五月友禅 什么？这股戾气是……
信久 在平和和被抑制的共和国诞生的起是……
五月友禅 信、信久……
信久 信康！
五月友禅 “现实”……信久……
信久，你到底想做什么？
信久 龙卷风……继承大家的心愿，为这个国家而奋斗！
五月友禅 然后你继续让我下……
信久 我的话，以我的生命为目标也……
五月友禅 这是一个什么样的……



也有人担心, 过多新系统的加入和画面风格的变

格斗游戏为什么没落？我想这题目大得应该足够一个大毕业生写篇论文了。鄙人才疏学浅，无意在此长篇大论，但纯粹从一玩家的视角来看，格斗游戏的魅力应该在于用熟练的操作所换取的游戏快够。说到底，格斗游戏可以有画面，可以没有音效，但不能没有操作。

现在看来，CAPCOM选择先发布街机版是明智的，格斗游戏生于街机，如果哪天要死，也必会死于街机。



如今街机的市场就是那么小,有那么一群固定的爱好者始终在支持着,好不会好到哪里去,但差也不会差到哪里去,基本属于靠游保收。至于其他机种,直到现在CAPCOM依然没有明确表示将制作4舍时制主机家用主机上,但所有人都知道,移植工作肯定要进行,这只是个时间的问题。很多人都在猜测街霸4会不会是街机移植机,我在此也小小地预测一下,如果CAPCOM还想在这个项目上赚钱的话,360版是肯定要有的,PSP版应该也会有,NDS和Wii作为操作方式相对主机性的局限,原汁原味的移植基本上没有可能,不过制则是可以期待CAPCOM那个2D版的街霸4移植到NDS上,至于PS3,我觉得很悬。如果CAPCOM再无耻一点,推出PS2版的的话,虽然“圈钱”这个帽子听起来刺耳,

但赚钱的实质却是实实在在大大的有。

做街机出身的CAPCOM,借助PS的辉煌和上忍的生化,经历了上个世纪的辉煌,眼前剩下的路,除了合并或者被合并之外,如果不思主动求变,只能是一天一天走下坡路,直到把老本赔光。单靠一个街霸4就想重振旧山河,怕是难上加难。

现如今早已不是一款游戏的好就能大卖的时代了,游戏之外的很多因素都可以左右一款游戏的销量。好比《刺客信条》这样游玩后的心理落差让人入神的作品,好歹也卖出了两百多万套。尽管很多玩家对口碑声说不是冲虚,ace Raymond而买的这款游戏,但人才知道这个美女制作人为这款游戏您下了多少并不存在的销量数字。

街霸4不会是救世主,最多是另一个杀手。它的素质可能会高得让你吃惊,但销量也可恨的同样让你吃惊。当然,这并不妨碍我们在未来的斗霸赛场上看见它取代前霸3的宝座时。

结语

中国足球运动员由当年从英格兰热刺俱乐部试训入获成功回来时,在机场戴着黑墨镜不见脚趾头的墨镜说:我要过了坎贝尔之后再射门。

最后呢?追风少年连坎贝尔都没摸着就回来了,又该错过了坎贝尔呢。...

那《街霸4》呢?是不是也要说:我们做的游戏是重度和LJ般的快乐生活活活做。

□文/王磊

主角是怎样炼成的

朋友,你是否憧憬有一天可以无拘无束地仗剑行遍天涯?你是否期待着受万众瞩目令人倾心的那一刻到来?你是否渴望成为一个英雄英雄拯救人民于水火之中的大英雄呢?如果你的回答是“是”的话,我只好想现实地告诉你:孩子,别做白日梦了,洗洗睡吧。

当然了,即使住只是是个不起眼的NPC,也并不能妨碍我们拥有一个伟大的白日梦,至少,我们还可以通过梦想的游戏。现在,就让我们拿起手柄,看看一个正统RPG游戏主角是如何经历千锤百炼而成。

正如游戏中的佣兵总是面目丑恶令人得而诛之一般,主角升到入神共愤也是千RPG游戏的基本定律。看着克劳德、阿尔弗雷德完美无缺到让人想深琢磨的英雄面孔,看看里昂、卢克如那如脱臼般的战斗,诸多主角们一定会在脑海中把游戏主角与主角光环下的GA.GAMEE吧。当然了,你不是游戏中最重要的,会要冲去是主角们共通的秘诀了。在关键时刻,主角总会站出来,轻轻一拨头说:“=你哪只眼看我啦”,发出拯救世界、甘为老若还牺牲的豪言壮志。而这时手握手柄的看官一定会被主角的魅力感动得泪眼盈眶,尖叫连连。可见,很酷很耍帅,便是主角所必备的第一要素。

第二是主角必须有一个苦大仇来的出身背景。虽然

主角们通常出生在一个偏僻的小山村,不懂人生白吃十几年大米。但等到他们活到五六七八岁,在某个黑风高之夜,在某个雷电交加、风雨交加的晚上,主角们通常会经历一场残酷的灭门甚至灭村惨案,而后,我们的英俊主角会在一夜之间从一个只会玩泥巴的孩童蜕变为未来的英雄,身负复仇使命来拯救苍生重任,向强大的邪恶势力开战。不过,也有很多主角是没经历过这般痛苦故事的,他们通常在某天突然两得发疯后对外界宣告:“我觉得我长大了,我想去外面闯闯。”就名上言离家出走。奇怪的是,主角的妈总是忍不住儿子的请求并送上黄金宝剑、子离云。一点也不顾前面的世界正道正邪乱魔行仔细的你一定会发现这里只提到“妈妈们”,没错,在众多RPG设定里,主角爸爸是及爸爸。因为他们的爸爸往往是一个传说中的超级英雄,然后十几年前因为为民牺牲被杀了,而主角正好可以继承父亲意志向魔王出击。另外如果你够敏锐一点,还可以发现主角一出生都是独生子,如果他恰好有个哥哥,那么恭喜你,他有可能是千山万水外一座城堡里唯一的继承人Boss,然后你就可以欣赏兄弟相残的一场华丽而残酷的好戏了。(喂,你太邪恶了吧。)

第三点,就是主角通常还有一个开开蒙被扔到地狱无底的悲惨。喂,喂下那个,先听我讲完再扔拖鞋,旁边那个,不要用那水汪汪的眼神跟紧我。我说的是事实,因为你会发现,没有一根大蜡烛也不亮的可怜皮,在漆黑黑暗的游戏世界中是一张本混不下去的。首先,你要靠那些无人能敌的魔力从每个村民口中探出最新情报,如果你保持神秘待客深沉的话,没有人会上来主动和你搭话的。因此做皮厚是一项重要的公共技术,总而言之,身为一个主角,仅仅玉趾临风是不够的,你还要有强。一寸不亡之外加钢铁般坚硬的脸皮,这样才能让村民们(花痴!)没有不能说的秘密,只有说不完的秘密。“这位美女,你好漂亮啊,能不能告诉那大魔王现在在哪里吗,多谢了。”“好啊好啊,其实魔王就住在咱们村后那条山沟里,我七十年前还看见过他哩。”主角的屁股被飞才算是登峰造极呢,其实我也不知。但起码能获得在光天化日闯入某村民家中,当着主人的面朝箱倒柜搜找他的私存和一点也不脸红心就才了。将如此比逼面还强逼的行径做得如此心安理得,应该算是厚脸皮的极致,而这,也正是主角们闯荡江湖的基



本生存技能了。看到这一条,诸多妖魔鬼怪一定会大呼上天不公了,因为它们假如能控制主角这等行为,一定会被救出或斩成十八块——谁叫它们是妖怪它妈的。脸皮厚还有一个好处,俗话说“走为上计”,没错,当你打不过敌人时你至少还可以厚着脸皮之大吉保一条活命,而那些苦命的妖怪们从来说就没活命的余地。可见厚脸皮对于一个主角来说是完全必要的,决不是什么小点问题,所以那位小朋友可以不用再扔石头了吧。

第四点呢,就是主角通常还有能连中十期彩票头奖的逆天好运,简直就是集万千宠爱在一身的天之骄子。主角们连在一条小路上,若遇到一个被怪兽围攻的美女,不用想了,她一定就是某个等你伸出援手的薄幸王公公子。你怎么样气呼呼地乱跑,也从来不会遇到被数比你高出三四十级的怪物将你团团围捕,仿佛你遇到的怪物都是魔王大人派出来帮你锻炼身手用的。而在各种各样的迷宫深处,你总可以发现鬼鬼祟祟的宝物,不是人类用的宝剑,就是人鬼的宝甲,连妖魔鬼怪从牙缝里省出来舍不得用的回灵药都被主角悄悄一空,真是搞不清谁才是人鬼。而主角在万分危急之时,一定会有人突然冒出替主角挡往致命的一击。总之,主角的好运是与生俱来,面对着主角风风光光的人生历程,我们只能感慨这个世界似乎就是为主角一人而存在,所有的一切一切都是为了主角的冒险生活更精彩而生,实在是让我们NPC愤慨。

简而言之,主角不好当,必须要收大地之灵气、采集日月之精华,历经各种磨难、顺应天地地利人和条件才能完成的。眼红归眼红,咱们是学不来的也做不到。所以,就让主角们去当救世主吧,就让主角们抱得美人归与荣归月夜吧,就让主角们在我们这个世界里轰轰烈烈地闯荡吧,离开这个地狱,我们只愿得一个普普通通的路人甲,用自己的方式去构造一个只属于自己的平凡而又美好的天地。

□文/王磊



闯关族的家 Vol.234

都是同族。这是我们共有的家。——主持人



二期版版的 闻家 是不是让您有了耳目一新的感觉呢?又或者您对这次的改变有什么不满?我们立志要将这里变得越来越温馨,让所有读者都愿意在这里驻足休息。如果您觉得这个栏目有什么不足或者您认为应该增添哪些内容,记得来信寄给小沛,或者在回函卡里把您的意见详细写清楚。在下面几期,我会专门设立此类话题的专门讨论区,希望我们的家能够越来越美丽!

平次从国函卡，不知道说啥才好。首先感谢《电软》给我的高三生活带来的快乐，我们这里国电业不是很发达，所以好不容易才买到《电软》，拿到之后就可以痛快玩快玩了，挽救我们这些国电白痴。也祝《电软》越办越精彩，更祝四川灾区的灾民们能早日重建家园，将伤痛团结起来！——甘肃酒泉 薛迪

小海：《电软》给我留下了最深刻印象也是在我上高三的时候，那时学习压力大，急需找点娱乐来放松自己。玩游戏是不可能了，而且那时候家里也不给买游戏机，更加上当时正是PS2发售后时期，所以只好对游戏攻略的获取格外迫切，于是看《电软》也是唯一的娱乐资源。

那时候可以说生活除了学习之外就是和《电软》一起度过，因此我也特别能够体会你的感受。不过还是那句话，国不为因为游戏而耽误学习，既然你说想要在毕业之后好好玩，那么当然首先是要考上理想的大学之后才有心情啊。不瞒你说，当初和我一起看《电软》的高中小同学，绝大部分都已经不玩了，原因就是因为高考关系，以后只能忙于学习和找工作，游戏当然也就只能放在一边啦。这些话我想说给所有的学生们听，就从我家亲戚吧，可为了京都能有美好的未来，就放松麻痹一下。

最后，谢谢你的祝愿！四，灾区现在已经开始重建了，但受灾群众的安置问题依然没

有彻底解决。关于这次灾难，我们国人还需要共同努力，希望今后一切顺利，所有人幸福安康。

Q 这个“沛”字该理解为刘邦之“沛公”的“沛”还是“精力充沛”的“沛”呢？在我看来，刘邦是个特奸诈之人，你还是别送吧！

郑重声明：尤兰的不容许阅读 本期而画的画看表，以后有关尤兰的作品，太差的严禁上杂志，但人看了小清你将会欢喜，做文章时，——《乐山 冯耀小清》“沛”，主要是丰足的意思，总足好的愿望。孔邦因是沛县人（今江苏沛县），后任当地的长官，所以才被称为沛公。袁的名字能够与之相同，便是顺承前语。因为我并不认为孔邦是个特别奸诈的人，反而是个有胆识、知人善任的一代正帝。试想中国的历代开国皇帝有几个是真正正正“不学无术”的呢？相反，孔邦却继承了秦朝的风暴统治，有功于天下百姓，那么他与项羽之间的勾心斗角，以及后来的一些宫廷斗争，也不过是历朝历代都不可避免的。关于历史，我就说这么多，反正人家能成为帝王天下留名，这一点是小清做梦都想要做到的。

尤郎的确很真，但她也不过就是个游戏中的虚拟形象，你不会真的那么严肃或是喜欢她吧？当然啦，心涛其实也是很喜欢她的，包括很多读者和大地画廊的作者也是。只不过每个人都有自己心中的尤郎，特别是落在画笔上之后，因为每个作者都有对审美上的不同看法，那么画出来很多不一样的尤郎也就有可原了。而且心涛所登的那些画已经是经过精挑细选的，如果真的画得不堪入目的画，我是不会刊登的，这点请您放心。

沛哥：我对本刊还是第一次亲密接触，因为以前买的都是电脑软件一类的书，对此书莫生感矣。可当我买来一看，材质一山更比一山高，希望本刊越办越好！

对了，浩哥，我追了两年的女孩子现在又反回来追我，你说反不反常？而且以前我追她，她都不想理我呢。而且我确信我是校草级人物，因为有很多人这么说。大多都是女生

想买PSP，可惜手头没钱，也不知PSP上有什么好游戏。

如果给你投一个游戏攻略稿子，稿费大约多少？
——云南普洱 吴维辉

小沛■多谢你对我们的赞扬。我们自知还有很多不足之处，眼前的路还很长，所以我们同样欢迎人家多给我们提些建议，以便我们快速成长。现在我们收到的此类建议信件不少，人家所看到的我们的每一个变化都是依照读者们的建议而修改的。不过改书还是需要循序渐进的，所以 现在在调整的基础

女生追男生并不稀奇，两个人互相追来追去也不

奇怪。你刚怪我打你，终于我“见多识广”，于是也就“见怪不怪”了。女人的心思有时候真的不好捉摸，特别是还不成熟的小女生，更是一会儿一个样儿……至于什么时候才叫成熟，大多应该在大学毕业后，或者起码是踏入社会才行。像“人老气横秋”15岁啊，现在谈什么“追”，是不是太早了点……鉴于我亲眼所见的N多此类悲剧，我奉劝广大的中学生不要过早地陷入情网，以免自己身陷万劫不复的境地。

想买PSP不错啊，如果暂时没钱的话就请求一下父母做外援吧。但如果你连PSP上有什么好游戏都不知道的话，那我就无语了……建议你上阿奎一下吧，阿奎太多了，我数都数不过来。

关于你想投的游戏攻略，因为我们刊登的攻略很注重时效性，也就是刊登最新的作品，所以除非你对外部投稿，否则一般是不接受投稿的，不过如果你对某部作品有自己过人的研究或见解可以投稿游戏研究所专栏目呀。

呢，好像，投互稿可以投铅笔画吗？一般画图上颜色，用什么工具上色的？

小学生：我第3次买《电软》，可以算是新人吧，看了整本杂志。在这个“歌单”里是我可以借鉴的地方。我写不成我喜欢的“歌单”，说什么跟唱学习，还是说跟这收只有这本《电软》和书店的漫画都拿去读读咯，哎，我应该去考个驾照啊，外面，面商是怎么考的？，不要累死嘛——广东省朱宝娟

小海：平常来说，投招贴画稿是可以，但这里要求你必须画得非常才行。而且投稿的最好还是扫描稿。因为用相机拍出来的照片，特别是铅笔画和淡色画容易反光的问题一般都不太好，并且画的颜色也容易失真画糊。画图么？这个，无论是PHOTOSHOP还是用字处理可以。

如果娱乐确实影响到了学习，那我也帮不了你。但如果你像（你）电脑期间学习成绩没有下降的话，相信爸爸妈妈也不会把你的手机没收。我建议你可以和你妈下一个保证，用学习成绩保住那些珍贵的收藏。我也就只有这一个办法了，至于其他“伎俩”，倒也是没有，但那些都是孩子和家长的招数，不途也罢了。我更希望所有的读者能够学习、游戏两不误，拥有一个丰富多彩的学习生活。因为毕竟“学生的‘工作’”是学习嘛。共其这些话，沛也在闹家混过几次了，虽然的确是很中听，但很多道理，只有你们走入社会之后，方能知晓。下所谈内容不如大家一笑置之吧。

我已经收到你的回函了，这就证明你邮寄的方式正确。现在大家都用电子邮件，以及其他网络无线通讯，都不知道传统邮件如何使用。对此我能说什么呢？有点郁闷啊，难道我的观念已经和时代脱节了么。看来小沛快要变成老沛啦。

●首先，要特别感谢美编饭饭送给我家公子的小帽子，是一件十分可爱的小饰物呢。做完本期以后，会休假一个月，不过杂志上大家期待精彩的特点

的工作不会耽误，依然会为大家带来惊喜和欢愉。

●MGSA的热销在短时间内大幅度带动了PS3的销量，好像这使得SE坚定了提前推出FF13的决心。不过究竟这款千呼万唤还未出现的次世代作，不过究竟这款游戏，现在未知数。主要是最终在哪个平台上发售都是次要的，关键是你FF系列的支持者想早日体验这款炒作了几年的FF正统续作，让我们耐心等待8月2日官方消息的发布。

●7月18日，就是KOEI要在30周年之际，只希望社风日下的KOEI能在今年下半年给我们广大“无双饭”拿出一款高品质的无双正统新作，哪怕是重新制作的365猛将传也好，来赢回自己在业界的口碑，暗来别再暗了。



沛哥：掘了好久的国家，怎么没有江苏人呢？好不公平哦。让我这个江苏人上一下官网。

好怀念FC上的游戏啊。《吞食天地》、《重装机兵》，好怀念我的战车啊。那种感情难以言表。希望我们中国玩家多多支持NDS啊。那样NDS的汉化才会多啊。

家里的PSone的手柄坏了，光盘也买不到，记忆卡也没了，买不到了……这个月一定要去买NDSL，等PSP出3000。但学生真苦，苦了我这个高中生啊，还有一个月就接高三了，苦了我这个美术生了啊！

——江苏盐城 戴龙飞

小沛■《电软》是全国发行，怎么可能没有江苏的读者，所以一定是幻觉。而且以前也有登过江苏读者的来信，只不过是你没发现而已，就算没找到，咳咳，你自己不也是江苏的？

现在的中学生居然还有怀念FC的? 我真的很高兴! 因为某天我在网上和一个中国主顾天的网友聊天, 他就不知不觉地告诉我, 他也不知道以前的任天堂才是家用机的霸主, 他们一直以为索尼才是家用机的始祖呢! 当时我真的无语啊! 光驱这个东西问题就用了下午 FC在中国的数量和量级是所有主机中最多的一我相信比PS3-360+PS2+PS+DS+Wii 的数据都要多得多。这个量级绝对不是吹牛, 而且恐怕你还要保持了呢。只不过那时候的FC并不多, 反而是一些山寨厂产品大行其道, 现在才使得“国产FC”走向空前绝后的普及程度。于是NDS还没发售,GBA的普及程度, 特别在国内比PSP还低了很大一部分市

现在PSOne的东西是很难买了，NDS，其实也不建议购买，别误会，我的意思是哪怕多花点钱也应该支持行货，买DS，最好。PSP能不能出3000现在还不说，但即便是出，估计也要等到PSP快退出历史舞台的时候吧。

小沛你好吗，这几天在玩什么好游戏呢？能不能分享一下，我就有一个DC和一个PS2。对了，小沛玩过DC的《疯狂的士2》吗？感觉怎么样，给个评价。——天津杨村 庞娜



北斗

完成南北穿越，以旅人的身份终于爆发了一次，看到了漫山遍野的高山杜鹃、漂亮的双重彩虹、壮观的云海，甚至是传说中的佛光，手机图是这

● 近期大作不断，PS3上的《合金装备4》、PSP上的《超级机器人大战A Portable》都是本人极喜爱的游戏，再加上爆冷不断的欧洲杯，最近每天的休息时间已经压缩到勉强只够维持

●美剧《邪恶力量》经本人推荐之后，迅速以流感病毒一般的速度在编辑部内盛行开来，影响面甚至波及对门的美编们。感谢将此剧推荐给我的小鸥同学，并再次向各位读者朋友们郑重推荐。

●朋友送了一个驴子的玩偶给我，说我很像这玩意儿，呃，一像头驴也就罢了，为什么还是母的？

小沛■我最近忙于搬家，把家用机都收起来了，现在只能玩PS和NDS。。而且玩游戏也非常不常，现在最常玩的还是《铁拳拳》，而这几天则在玩《机农A》。《机农A》最初推出的时候，小沛一口气玩了4周目，当时的GBA版还不能闭关玩动画，可想而知当时是多么执着。相隔7年之后，今天玩PS的PS重制版依然非常感动。我睡觉前一般都玩PS的《魔法战士》，因为这个游戏比较枯燥，但对睡眠有意想不到的效果，我已坚持这种一方快一年的时间了，眼看快要通关，我都不知道以后睡觉前可以干什么了。

我没有DC，所以对没有玩到《莎木》而耿耿于怀。PS2上的好玩游戏不多，到现在也不断有新作品推出。《疯狂出租车2》我玩过，虽然不是DC成的，但内容应该是一模一样的。我确实很喜欢赛车，但《疯狂出租车》系列并不是我平常喜欢的游戏，因为它并不是单纯的竞速，而且里面充斥了太多“背叛”的东西，也就是必须记住所有的近路。大概我是比较怕麻烦的那种人吧，总觉得玩这个游戏太累。不过我也得承认这是个好玩游戏，能把一款赛车游戏玩得如此有深度，实属难得。

看《电软》已经有三年了，以前总以为进家很简单，自从第226期我才开始寄，写了三封竟一次没登！？没想到小沛这么不厚道！你说小沛你不厚道吧，没想到龙哥也不厚道，用了两次有关PS2的问题也一次没登啊！总结出一句话：“进家犹如买彩票啊！”我想这次写的再不能帮了！——山东烟台 张磊

小清哥拜托，这已经是第三次登你的来信了……这里我要声明一点，因为来信数量太多，您们寄来的回信要拖几期才能刊登。举个简单的例子你就知道了，现在也是234期啊！然而用的回卡却是229期的，足足拖了两个月啊！我当然也想快点回复大家，但又因为将期回答的数量有限，不可能因此而剥夺许多人的发表权利，于是我只能让大家多等一等等，也不能勉强说诸君们的来信。

至于龙哥热线,因为页码少,来信多,所以只能挑选一些比较有“价值”的问题来回答。P52现在基本上不存在什么维修的难题,像7、9万型的质量都不错,几乎很罕见。而早先的那些主机即便坏了我们也不建议您再去修,因为原装的配件都没得找了。所以啊,如果龙哥没有回答您的问题,那就证明您的问题太简单了,上网随便一搜就有一堆解释。

进家绝对不准，条件我已经说过N多遍了。也因为已经说过N多遍，所以这次我就不再重复了，免得被打。等下次再有人问这个问题的时候，我再回答。

我是一名高一学生，由于学习的压力，自己的娱乐时间是少之又少，每周能挤出一下来给我亲爱的游戏，但我始终坚信我的达人梦能实现，已养成《生化2》窝窝头、仿恶梦、《生化4》佣兵模式最高分获得者，看到了吧，我是生化fan，对此情有独钟，不只《生化》系列，Capcom的大多数游戏我都很喜欢。同学们都说我《鬼泣》还人道的技术，对此我很自豪，但愿早日实现我的达人梦。

——吉林通化孙XX（该读者仅留此名，不请小潘翻译此人的名字，如果有什么的话，但不是我本人通发来像给你们吗？那时我们把他收录到《电击游戏王》，让全国的玩家们都来欣赏你的技术。不过如果你真的想说的话，最好找些别人挑战较少的游戏，因为那些热门游戏玩得好的人太多了，除非你确实做到了常人无法实现的地步，否则很难得到别人的目光。

CAPCOM的好游戏太多了,在小沛喜欢的游戏中, CAPCOM推出的作品也有很多,例如《街头霸王》



风林


●可喜可贺 编辑部居然还有不怕三缸冒险入360的战士新编辑“翅膀”本期局部登场，入手全新主机，勇气可嘉，值得

●没买MGS4来表忠心，遭到某玩友的质疑 看来

●油价涨了，为那些在高油价压力下还能不提高快递费用的快递公司们致敬

和Wii的主流游戏控制器的评测,希望能够对广大玩家有所帮助,而英雄作为当前最流行的游戏,如果没有一款趁手的武器相配,其乐趣至少减少七成,因此本期的评测相信对一直希望体验BAND乐器玩家来说十分有用。接下来电软也会多推出一些周边评测,实用为主,各位看官不要错过。

王)、《恶魔猎入》、《生化危机》、《鬼武者》等等,包括新作《宝岛Z》也是小沛认为非常不错的游戏。


 涛哥，我又来了。最近我发现网家中有
 多封小欢都上涨了，是好事情！最近我
 工作游戏两不误，只是发觉休息时间压
 了很多。累啊。目前我周边的游戏人数为率零，
 如咱这样游戏人数为1的状态还要持续多久。寒一
 了雪飞的手札，唯挺认同的，宅来宅去，也只有男
 符合《宅男》。不过要是日后建造了一个宅家庭，
 想也挺可行的。所以，要宅，也只能宅在思想里
 要安全。另外，我先下一涛哥结婚愉快哦。

——广州天河 吴冬

小涛■我以前在论坛里也喜欢潜水，但总觉得潜水不利于沟通，不可能让别人了解到你的想法。但后
现阅读的时间越来越少，于是也就只能潜水。而潜
去论坛的机会越来越少。这说明什么？潜水者
旁观者，而旁观者的时间长了以后就会失去参与
兴趣。阅者不用注册登录，任何人都可以随便发言
积极参与的感觉肯定仅仅在阅读要好很多。

我原来也是只有一人玩游戏，但后来经过努力终于让自己的女友也开始接触游戏，这样在玩游戏时候就不那么孤单了。可惜女孩子玩格斗的水平很难长进，所以当我玩格斗游戏时还是觉得有点无聊。

我跟曹飞也曾讨论过“宅男”的问题，最终结论是：我们这辈子的目标就是要当宅男。原因有二：宅男的条件首先是你要有个“宅”，现在北京二环的户不动就一、两千万，买个5环以外的新房要6、70万，可见如果有宅的话，起码最让人头痛的事没有了。其二，宅男们整天足不出户，埋头在家里打游戏、看动漫、收集模型、争论啥等等，这样的生活当然必须有钱才能实现。所以成为一名“真·宅男”就意味着你必须非常有钱。梦啊想啊

最后，我还没结婚呢，大家不要忙着祝贺。等
那子月8日8号，和廖立一块儿。

最近我心情不太好，总感觉闷闷的，不太舒服。上课下课总是心不在焉，动不动就出神。可能是感觉在学校学不到什么新东西吧。朋友也只会说笑笑，说几个月到一

的，虽然父母关心我，但更多的是不切实际的。近两年来，与家人的关系也不好，坐在教室里，总想做一个逃课去网吧打游戏的学生。后来在打靶后，老师说：“你是很聪明的，但是去网吧打游戏，你根本不能改变，除了少睡一会的觉，和几个知心朋友和几个闺蜜，唯一陪着自己是那台NDS和天天听着的MP4，以及陪我走过3年的《电软》。”

——重庆沙坪坝 陈航
小沛：中国的中学生真的很可怜，看得太多了，除了说几句安慰的话，我也不知道能做什么。人不能单独地生存，如果无力改变环境，那就只能努力去适应。

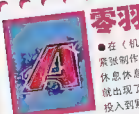
在小学期间，我和父母也有很多矛盾，而且当时也知道这中矛盾无非是学习。父母可能有时候会过度等等也都是为了儿女的前途着想，作为学生来说，此时选择和父母沟通当然是不明智的，因为大家都在走同样的路，你根本不能改变，而为了将，还是让自己苦几年吧。

小沛：你好！小弟发现这期《电软》对我很不公平，本来从拿到这本杂志时是很高兴的，可是仔细一翻里面，居然没有回面表，汗！我去找班上另外的一个订《电软》的同学要，可没想到他早已将回面表给他的弟弟拿走了。没办法，这版我只看有前面版的表来写。

哎，为什么有回面表的人不珍惜，而没有回面表的人却……
——贵州大方 陈海

小沛：你好。一个。因为最后封裁成册是人家印厂工人的事，而且工作量那么大，也就难免出错了？其实如果没回面表的话，假如你有什么想说的完全可以寄信啊，最靠谱信件就好。记住信的内容不要太长，否则，其实也没什么，就是害了小弟的眼睛啊

小沛：你好！虽然我说《电软》还不到一年，但早已喜欢上这本杂志。现在的生活，除了学习之外，就只有《电软》陪伴我了。每次《电软》都挺激励的。在此也祝愿《电软》越办越好！不知小沛能否在《电软》里举行个抽奖活动啊？也好让我们读者中个PSP什么的。拜托！为了省邮费，我把回面



零羽

●在《机战OG传说》的紧张制作后，还没来得及休息，（机战AP）就出现了，零羽只得再次投入到紧张的战斗中

话说这次复刻版的《AP》真的很有诚意的一年。如果把那本堆在外的话，有着诸多新动作。比如《机战AP》可以算是第一部“新”作的复刻版了。后期机战游戏的玩家一定完全了。估计玩了后期机战游戏中的那些强力的能力，《AP》的难度非常高吧。本中超级系机体，可没有后期机战系列游戏中那么强的命中率，只能在EWAC的补丁后90%不到的命中率，只能让人着急。不过，在机战ACE奖励中，游戏的难度也会发生逆转性的变化。

●外面天气是越来越热，可是屋里却越来越冷。为了抵御寒冷，零羽是尽了办法。平时一直使用的那些从蔬菜片那里抢来的“防护用品”也渐渐失去了效力。难道非要逼我使用秘术武器不成？

照原样一起寄了，希望小沛理解。——浙江嘉善 葛佳俊
小沛：《电软》现在确实没有抽奖活动，但我不能说以后没有，也不能说将来抽奖的奖品会有PS3、360、Wii的次世代大礼包。我什么都没说过，但一切皆有可能，谁说得准呢？

我还想再重复一下投稿的问题。首先是字数，最好控制在3000左右。其次，最好用电子件投稿。因为投稿数量众多，所以同等质量的文章也优先启用电子版，结尾是比纸质省掉打印时间。也希望大家能够理解。

小沛：我也老大不小了，已经年满29周岁了，玩了10年多了，这10年里经历太多太多的风风雨雨了，光是主机和掌机就装满了满满一柜子，最近我把它全部拿去拍卖了，不亏啊！但是为了NDS15和SONY的PSP4000了！最近又一口气买了PS290000型和PSP2000，8GB的记忆棒啊！游戏都玩不过来了，我还要玩《战神》系列啊！现在你们电软越办越好，跟以前可比强太多了。无论版、图、文、图做得很足啊，能不能有时间将PSP和PS2多玩玩游戏的介绍呢？我很用得着啊，还有：我朋友这狂人，买的PS3 60G的疯子，最近玩《恶魔猎人4》，正版的900多人玩，跟我的篮球狂相当。可怕的人，汗啊。我还在单中，希望今年也能结束单身的生活。我每天下班背着PSP玩，回头率超高。上不了也无所谓，只是说说心里话，电脑想写点笔记本你说好吗？——辽宁沈阳 张辰

小沛：你比我大，叫沛兄可实在担当不起啊。不过我的游戏年龄是20年，应该比你多吧，因为我是从小就收藏有了自己的FC了。哈哈（炫耀中）……你为了区的手机和DV就愿意卖掉游戏机？我除了主机更新换代之外，是不会卖主机的。我卖主机只有两次，一次是买PSP买了而卖PS2，第二次就是买了PSP卖了PSP。

PS2和PSP：你真是国货啊，一次换很多东西，也省得来回搬来搬去的不过现在游戏也是，动不动就要上亿的容量，小沛还专门喜欢玩一类空空的的游戏，看来得考虑把移动硬盘接在PSP上了。

PS2和PSP多必玩游戏的游戏？这个主意不错，谢谢你的提议，不过，还是得经过讨论的。如果真的要设计一个专题，不知道哪位编辑可以担任此重任呢？每个人喜欢的游戏都不一样，像PS2上的《旺达与佩内洛普》小沛就非常喜欢，可同样有很多人不喜欢它的游戏方式——一个兵种都有，只有各种变态BOSS。现在大家都有自己的想法，但要一实现的，恐怕这个几亿美元的投资是无法实现的。

正成《恶魔猎人4》花了900？看来真是“不量自来”，但求最贵啊！如果真是这个价格的话，那无疑是很搞笑了。你安全不用开屏，应该为自己庆幸。

你的问题还真是很复杂，但是我很喜欢，因为回答起来非常麻烦，如果别有什么话说不，我用过笔记本电板也不少了，你说的那个产品还不错。但我没说过，所以我也没法给你建议。祝你早点买到称心的“装备”。

小沛：你好，我从02年开始玩电软，但我是第一次给你写信。本人是一名忠实的SONY FAN，虽然只有一台PS2，但我却对他爱不释手，毕竟PS2上的好游戏实在是太多了。目前正计划在攒钱买PS3，即使它现在没有多大件，即使它没有盗版光盘，我都会一如既往地支持SONY。
——辽宁鞍山 胡超

小沛：为了自己喜欢品牌，支持正版消费也分感性消费和理性消费。我个人认为，一



蔬菜汁

●每个人都特别，只要你们细心观察，总能发现他们身上很有意思的一面。著名网友是一个吃粥的，因为他是素食

的人里面上道最差的，所以打不开门的时候，我就会特别想：是那种单纯的没有BL和YY的倾向，他，这家伙做事十分认真，每次我把“超”换成“nian”时，他都会为我纠正，虽然我们不是很熟，（虽然每次他纠正我时我都想揍他……）。我经常和NONO比手，她手比我的手小——么多（我经常开玩笑说还在“进化中”，NONO是编辑部里说话声音最大的（嗓门最大的是风林，也是比较老练的（表面上，一位，从来没有知道她隐藏平平凡凡的真实想法，（也有可能这家伙每时每刻都在YY某人和某弱爆）。虽然你努力不去想，但有些东西是深深烙印在你心里的。

是否值得买必须要看它的价值啊。不要误会，我不是说PS3不好，不过索尼昔日的王者之风确实暗淡了不少，而且最近几年在家电领域的名声一直在下降。

就好比我一直喜欢吃某品牌方便面，可某次质检发现它其实缺斤少两，那么我还是应该继续买它呢？

索尼真的应该感谢你，否则他们现在的电脑、随身听、MP3之类也不会失去原先的市场占有率了，将索尼能够从泥沼中摆脱出来，重新振作。

小沛：我现在在玩PSP有点腻了，PS2也快成鸡肋了，因为现在在重新开机关玩王再临，难度和上面一部比了好多。对了，我最近想买Wii，但又觉得没一些小游戏，所以又想买360，小沛你给分析一下吧！嘿，小沛，应该快叫沛哥了，听说你快要结婚啦？呵呵呵~所以……老沛（你不要生气啦，应该不会，我们老，嘿，小沛，很好了……呵呵——江苏连云港 汪科李）小沛：很认真的建议啊，你最好别买什么都不要买才是明智的，因为明智现在你已对游戏没有太多兴趣了，也许是因为审美疲劳，也许是因最近没有什么合适自己口味的游戏。如果现在手里有PSP和PS2而不知道玩什么，那么新游戏机可能带给你全新新鲜感呢？硬件的升级只能将你的乐趣扩大，却不能为你制造乐趣。其实你可以试试去做些别的事情，比如和好朋友一起去旅游，逛街，K歌什么的，你会发现，其实有很多好玩的事情等着你去做呢。小沛很想向北半同学学，每个月跑去爬山，不过嘛，小沛还是比较喜欢赖在卧室里，吹着空调，裹着棉被玩PSP的游戏啊。当然，开个玩笑，要是小沛真这么做，估计马上就挂掉。

叫我老沛无所谓，大家高兴就好。反正现在叫我是什么的都有，最靠谱的有沛哥等等，最肉麻的有沛沛——下次就叫你沛哥吧？（如果不懂什么意思，请参照周星驰主演的《唐伯虎点秋香》，不过小沛更希望用个老游戏《神枪传说2》中冒险工会会长说的话“我现在是少女杀手，以后就是英俊的中年大叔，但那是十年之后的事，所以请叫我哥哥。”重要的是心态~心态啊

闯关族讲笑话

刚才女友发短信给我：“我们还是分手吧！”
过一会，我又收到：“对不起，发错了！”

■浙江绍兴 何嘉宇

某日小洁去国外旅游，因贪玩心太大而排队，误落入食人族，族长有个奇丑无比的女儿，就问小洁：“给你两条路，一、娶我女儿，二就整你。”小洁为了活命，吃了一颗药，族长说：“做酒不吃，吃罚酒，好吧，你是想被烧糊一下下还是死？”小洁是个宁死不屈的汉子。“我宁愿死！”“好，那烧糊心，给你烧死！” ■北京 刘京

以前体育课上，老师要测验仰卧起坐，风林平时不锻炼，心里发怵，便问老师：“我要是只仰卧不起坐，能不能给一半分？” ■江西南昌 吴振

一个男人推着婴儿车在超市购物，突然，婴儿哭了起来……

这时男人耐心地说：“乖，小洁。”“小洁，冷静点。”“小洁，相信自己，你是最坚强的……”

这时，服务员小姐对他说：“先生，您真是个有耐心的父亲，您儿子小洁也很可爱……”男人：“小洁是我自己。” ■江苏盐城 戴龙飞

有个私塾老学究嫌贫爱富，老揪着穷人家的孩

子不好，夏天里有几个孩子趴在桌子上打盹，老学究“啪”的一下打了穷孩子一戒尺，厉声训道：“你看你，一拿书本就睡觉，你再看看那大户人家的孩子，睡觉还拿着书……” ■重庆市 朱康伟

一个小子饱受老鼠骚扰，终于，在苦思冥想之后，琢磨出了一套灭鼠工具，他来到专利局，拿出自己的东西，一个类似托盘天平的东西，两个盒子，里各有一块牛肉，中间是一个铰链，专利局问：“这是干什么用？”小子：“灭鼠啊。”专利局：“灭鼠？”小子：“老鼠看见这个东西站在中间说：吃哪边呢？吃哪边呢？它的头就会来回摆动去啃，最后脖子被绞断，死了。” ■江苏盐城 戴龙飞

小浦和强子来到一家饭店，一人点了一杯饮料，然后从各自的手提箱里拿出一个三明治吃。

饭店老板见状，忙跑过来礼貌地对他们说：“对不起，你们不能在这里吃自己带的食物。”

小浦和强子对视了一眼，然后交换了三明治…… ■重庆市 傅航

一天，妻子问丈夫：“亲爱的，当初你怎么想给给我写情书的呢？”

丈夫回答：“没办法，我给咱班里的女生每人一封情书，就你一个有回信。” ■贵州大方 陈海

甲：我昨天几乎一夜没睡。
乙：怎么回事？

甲：我打死了 一只蚊子啊！
乙：那您应该睡得好啊！
甲：我开始也是这么想啊，可谁知道一会儿来了一大帮蚊子给它开追悼会，开完就算了吧，可后来它们居然还聚餐！唉！ ■浙江嘉善 蒋佳俊

上联：上课一排全睡，打板也不排队，唐僧逃席不醒，唐僧发到大悲。

下联：抽烟打牌全金，啤酒十瓶不醉，逃课成群结队，考试基本不会。

横批：大学万岁 ■安徽凤阳 金可

值学校新换了个广播员，在他的处女升旗仪式上，高声说：“奏国歌，升国旗”，全场肃然。

■福建福州 索声瑞

小王婚礼前去向主持人主持一席婚礼要付多少，主婚人说老婆越漂亮越贵。小王很不好意思的给了一元，主婚人一愣，回头看了下小王的老婆，然后又找了小王九毛…… ■四川攀枝花 余杰

听过《狼与三只小猪》的故事吗？
话说三只猪为了躲避狼的追捕，进了稻草房，被狼吹散了；进了篱房，也被狼吹散了；最后进了砖房，竟也被狼吹散了，这把三只小猪逼上了绝境，它们都闭上眼等待狼的捕杀，狼抓住了它们，想捉捉地说：“快告诉我，小红猪在哪儿？” ■浙江诸暨 钟磊

职位：编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

- 1、精通日文或英文
- 2、了解游戏历史及文化
- 3、有创意，有策划能力
- 4、文笔流畅，思想活跃
- 5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

职位：美编

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

- 1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
- 2、有至少一年杂志制作经验
- 3、了解书刊制作规程
- 4、可适应复杂的版面设计及制作
- 5、有过系统美术教育经历
- 6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

大墙画廊

VOL.234

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上；电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画幅大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。画稿比例请参照本期刊登作品。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知。凡投稿后两个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

□龚小沛

无题

江苏无锡 Edowd

你画得非常不错，可惜我不知道你画的是谁。小沛的见识必定有限，以后还请大家别给了作品命名。



仙剑花行世内

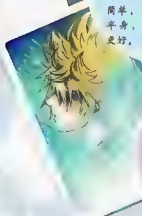
广西河池 韦煜

记得我曾说过希望你也尝试一下《王国之心》以外的题材，现在看来你果然是死忠啊。那就由你吧



广西河池 韦煜

比较有冲击力的一幅作品，可惜画面稍显简单，如果画出身来，那么效果会更好。



白狼

广西河池 韦煜

白色的衣服果然更好看一点，王国之心系列的人说还是比较靠谱的，其实我真想看看到拉脱了鞋之后的脚有多大。



幽雨刺斜风

河南洛阳 刘红宇

比起传统的红衣服，其实我觉得黑衣服更酷，特别是此时他内心的冲突凸显了超级英雄的人性一面。



对混

广西河池 韦煜

我感觉你的画风似乎有了细微的变化，觉得热而更为细腻，而且时光影时的处理比较好。



占星雨影

河北邯郸 李浩

突出人物的做法是没错的，但背景应该稍微将轮廓描清楚，否则会很模糊，占星雨影最得画面比较强。



蜀王司八

四川成都 Johnson

这个幽灵公主的眼睛太可爱了，虽然打伞和穿的衣服很可爱，但果然掩饰不了她的本性。

青四郎

广西河池 符国部

画其实没有什么不过，只要你的感觉很舒服，再加上画工和构图都不错，这就够了。



PS2
Rock
Guitar
Type

PS2 2.4Ghz无线吉他

01 Guitar Mania!!

Product Specs

参考价格: 170元 ● 商家报价: 180元
190元 ● 吉他类型: 2.4Ghz无线 ● 适用主机: PS2 ● 按键分布: Select键, Start键

这是一款PS2上面的吉他, 采用了2.4Ghz无线技术, 让你彻底摆脱“线”带来的束缚感。这款产品应该是随着

《吉他英雄II》的发售而产生, 因为在外形上它与《吉他英雄II》中间道的正版吉他控制棒基本相同, 只不过将有线变为了无线。



在做工上这把吉他采用了很好的塑料材质, 手感也和正版吉他相同, 用起来的感受很舒适。吉他的重量很合适, 不会太重也不

会太轻, 琴颈上的5个按键设计偏大, 这样一米可以很好地掌握它们, 手小的朋友们也不怕会因距离问题而碰不到按键, 与真版吉他相同的是, 为了将6个控制键进行区分, 分别在绿色、黄色以及橘黄色的按键上多了一个线条。

在琴身上有两个用来绑背带的绑孔, 安装简单, 在琴身背面有一个用来安装3节5号电池的电池仓。不过这里的设计有些别扭, 3节5号电池的电池仓上面是一个电池盖, 想要打开电池盖可不是那么容易, 需要你使用一硬螺丝刀将位于电池盖右上方的爆浆拿掉后才能打开。

这把吉他采用了2.4Ghz无线技术, 所以我们就试了一下它的无线

功能, 在2米距离左右基本上不会出现大延迟, 但是在快速演奏的时候仍然会出现一些细微延迟, 不过还远达不到不能玩的程度, 达到10米左右的时候基本上都不能玩了。

CHECK!

优点: 采用了2.4Ghz无线技术, 让你摆脱线的束缚, 手感优秀, 功能齐全, 而且还可以向下兼容其它吉他游戏。

缺点: 2.4Ghz模块不过关, 无线距离过短。

综合评定: 产品外观8 ● 产品价格4 ● 产品做工8 ● 手感5 ● 重量4 ● 总评 3.5

PS2
Rock
Guitar
Type

PS2连线周边版吉他ROCK

02 Rock Guitar!!

Product Specs

参考价格: 160元 ● 商家报价: 160元
170元 ● 吉他类型: 有线 ● 适用主机: PS2 ● 按键分布: Select键, Start键

同样是一款PS2上面的吉他, 这和产品的外观和前面介绍过的Guitar Mania!!无线吉他相仿, Guitar Mania!!是咖啡色与白色的琴身加上咖啡色的琴颈构成, 而这把吉他为了与Guitar Mania!!有所区分, 将咖啡色变成了黄色, 剩下的从5号球键到Select键都是一模一样, 由于在外形上相同, 所以已经没有必要在对读者介绍了。

在做工上这把吉他采用了和Guitar Mania!!相同的塑料材质, 手感和正版的控制棒一样。

感觉很舒适, 吉他的重量很合适, 不会太重也不会太轻, 琴颈上的5个按键设计偏大, 为了将5个控制键进行区分, 分别在绿色、黄色以及橘黄色的按键上多了一个线条, 不过3节5号电池的电池盖, 想要打开电池盖可不是那么容易, 需要你使用一硬螺丝刀将位于电池盖右上方的爆浆拿掉后才能打开。



由于采用了不同的导电胶, 将这把吉他拆开后我们看到了有趣的一幕, Guitar Mania!!他在背面有一个电池仓, 而它是无线吉他, 不过这把吉他的后面有一个电池仓, 只不过上面用胶条封上, 并且写着“CAN NOT OPEN”的字样, 看来这把吉他除了有线与无线的区别之外真可以算是完全相同了。

这把吉他没有发挥出了它的优势, 那就是不会出现延迟现象, 在演奏HARD或者是生涩演奏的时候也不会出现“延迟”的情况, 两种不同的吉他给予玩家两种不同的境界, 不管是无线还是有线都要看玩家如何发挥了。

从另外的角度来看, 虽然这把吉他不能够无线游戏, 但是有设计计

恰好将操作失误减到最小, 单从个人爱好来说本人更喜欢这把有线吉他, 手感不是很好的它能够更好地发挥出个人的水平。

推荐大家购买这把吉他。

CHECK!

优点: 不会出现“延迟”现象, 重量合适, 相比无线吉他不会出现操作失误, 向下兼容其它吉他游戏。

缺点: 5号球键没有生涩, 线长度有限。

综合评定: 产品外观8 ● 产品价格4 ● 产品做工8 ● 手感5 ● 重量4.5 ● 总评 3.5

用音乐来表现你的激情 吉他英雄周边 吉他英雄周边

对于喜欢摇滚的玩家来说, 价格近千元的正版套装成为实现摇滚梦想最大的阻碍。因此, 本期我们特别针对目前市场上最主流的两大主机PS2和Wii的摇滚吉他控制器进行详细评测。评测数量为PS2、Wii各两把, 其中Wii为一把为无线设计。这次参与测试的产品是市场最常见的品种, 而且在价位上也相当的亲民, 280元左右的平均价格小贵以十分值, 不过对于摇滚产品, 不少玩家都会多少有点介意, 接下来让我们看看这次产品的素质到底如何吧!

● 评测背景: 因把市面上常见的组装吉他: PS2两把, Wii两把。● 评测方法: 从外观、手感、以及产品价格方面进行多方面评测。● 评测目的: 想给盲目, 让读者们购买一把适合自己的吉他。

CHECK!

提到音乐节拍游戏, 就不能不说道《吉他英雄》这款游戏, 这款游戏在欧美地区获得了极高的评价。对于初学者来说吉他英雄是一款很容易上手的游戏, 动听的乐曲改变了跨越几个时代和不同摇滚风格的音乐; 鲜明的充满死亡象征的冷酷风格和北欧风格; 设计优秀的吉他操作游戏让玩家的游戏旅程起来更容易。这款游戏充满了想象力, 音乐也是非常动听。《吉他英雄》先后发布了三款作品, 每款作品都采用了乐高更部系统, 不但将系统与画面进一步改良, 同时还加入了许多特殊的音效效果。而吉他英雄的第四款作品《史密斯飞船》也在8月中旬与吉他玩家们见面了。在横版游戏上除了没有琴弦, 取而代之的则是五个不同颜色的控制键, 在琴身上有一个带按键之外就是一个击打“游戏杆”, SELECT键和START键被设计在琴尾端。进入游戏后, 那上面会出现一个像轴状的吉他图形, 将手指与轴控制相同的颜色标出, 每一种颜色都会对应一个按键, 当手指落到下面的触点时你就需要按住相同颜色的控制键后在按击轴上的按键, 虽说你若是没有吉他控制器的话, 也可以用手柄来演奏乐曲, 但这样远远不如用吉他控制器来的有趣。所以想要真正体验这款游戏带来的乐趣, 那么一把吉他控制器是必不可缺的。

□文/乐团

Wii多功能仿原装吉他

01 PEGA Wii rock

Product Specs

参考价格: 200元 ●商家报价: 210元-230元 ●吉他类型: 无线 ●适用主机: Wii ●按键分布: 模拟摇杆、+键、-键。

这把吉他从包装盒内拿出来后给人的感觉与Wii上面的正版吉他控制器相同, 可以说这是一款高仿产品。这把吉他使用的塑料质量不错, 摸上去有一种顺滑的感觉, 这样一来似乎手感就会变得好了许多, 其实这分明就是来自于自身心中的一种感觉。在安装使用方面这把吉他控制器与正版控制器相同, 将琴体与琴颈区分开来。



这样作的好处就是当你不玩的时候可以将它方便地放进收藏, 可能有些玩家会担心吉他的重量, 大鼓的吉他控制器拿在手里的感觉像是玩具, 而要是太重的话, 会增加手部的负担, 这把吉他玩家们可以不必担心, 在重量上并不是很轻(有些偏重), 所以不用担心因为重量太轻而影响你演奏的心情。

在安装方面很简单, 只需要将琴颈对准琴体的接口插进去就完成了组装, 拿下来的时候也很简单, 只需要将琴背面的按钮向右拨动即可解除琴颈与琴体的连接) 接下来再从琴体后面安装好Wii的手柄, 在与Wii手柄链接的地方会有一个插口, 接入后就可以完成全部安装准备工作。除此之外为了更加完美这把控制器, 厂商还在里面为玩家准备了一条吉他背带, 不过这条背带的质量可就真



不怎么地了, 做工很粗糙, 如果你想完美这把吉他, 那么可以去乐器行购买一条真正的吉他背带。价格很便宜, 大约只有10元钱左右。安装吉他背带的方法和真正的吉他差不多, 在吉他的上有3个背带的细扣, 分别位于琴身底部, 琴颈后部和琴颈左侧, 将背带上面的扣和它们重合后扣好即可。很多人喜欢站着弹吉他, 也有人喜欢坐着弹吉他, 背带就是为那些站着玩的玩家们所准备的。

我们再来看看琴颈上的5个按键手感吧! 放入Wii版的吉他英雄游戏中。

评测组随便弹奏了几曲, 发现这把吉他的5个按键手感不是很好, 有些僵硬, 有可能是新吉他的原因, 这可能需要一些磨合, 按键的灵敏度很高, 在连续弹奏的时候并不会出现延迟或者是错过的情况, 不过按键的位置似乎设计的不太好, 和正版吉他控制器相比, 按键设计的较小, 按起来很麻烦。

据制作的也很不错, 手感很好, 很有真吉他的感觉。

CHECK!

优点: 完全模仿正版吉他控制器, 可拆卸式设计, 重量适中, 按键齐全。

缺点: 5色按键设计过小, 手感僵硬, 偏重的设计让这把吉他拿久了之后会感到手腕。

综合评定: 产品外观 4 ●产品价格 3 ●产品做工 4 ●手感 3 ●重量 3 ●总评: 3.5

Wii多彩十按键华彩版吉他

02 Wireless rock guitar

Product Specs

参考价格: 190元 ●商家报价: 200元-210元 ●吉他类型: 无线 ●适用主机: Wii ●按键分布: 模拟摇杆、+键、-键。

这款产品从外观上来说, 你找不到与正版产品的相似点, 它完全是一款有着自我风格的组装吉他控制器。虽然说同属于Wii上面的吉他周边产品, 外形上却要更倾向于PS2上面的控制器。



! 和正版吉他控制器相同的造型。虽然包装很不一样。一吉他的控制器制作的很好, 看起来很漂亮。

器。从包装盒里拿出来后本以为是和PEGA Wii rock相同的样式, 不过却让我们感到意外, 不是可拆卸式设计, 看到这里各位读者们是否脑子里会想, 那岂不是又回到了PS2时代? 平时需要找一个合适的地方来放置控制器? 说实话刚从包装盒里拿出琴颈的时候评测组也想过这样的问题, 但是随着吉他逐渐被拿出, 这样的想法马上烟消云散了! 吉他设计的很小巧, 很精致, 同样采用了比较好的塑料材质进行设计, 所以手感很好。从视觉的角度上来说似



乎这样小巧又不需要进行拆装的吉他更加适合自己。

在重量方面, 别看它小, 重量可不轻, 在不放手柄的时候要比PEGA Wii rock稍微重一些, 当放入手柄之后重量感油然而生。所以购买它的玩家们大可不必担心小巧的它像玩具一样影响你的手感。在Wii手柄的安装方面和以往的产品相同, 都是从琴身后面放入手柄, 安装与拆卸都很简单, 佩戴吉他背带似乎已经成为了吉他周边产品的一种惯例, 这把吉他也不例外。背带的做工质量似乎要比Guitar 123强一些, 不过令人遗憾的是背带的长

度似乎制作的过短, 所以导致体型较大的玩家们很难带上它。

接下来我们一起来看看这把吉他的琴颈, 别看它小, 琴颈的设计倒是很长, 除了应该有有的5个控制键之外, 厂商还在琴颈的下方放置了5个另外的小控制键, 这样做的目的似乎要模仿真正的吉他, 在弹奏一些歌曲时会用到琴颈尾部的弦, 不过这样做有些画蛇添足之嫌。

CHECK!

优点: 小巧的设计, 良好的手感, 白色的外观很容易引起玩家的好感。

缺点: 过多的按键破坏了整体的美感, 吉他背带长度过短, 你可以选择另外购买。

综合评定: 产品外观 2 ●产品价格 4 ●产品做工 3 ●手感 4 ●重量 3 ●总评: 3.1

小知识: 什么是 2.4Ghz?

2.4Ghz是目前来说应用最广泛的无线技术, 高频率传输能够有效地降低传输中的衰弱, 简单地讲就是减少不同步。2.4Ghz最大传输距离可以达到10米, 在10米内的传输速率可达2Mbps, 这样一来就可以大大地减少传输过程中的滞后现象。较多的频道数量与较高的频率也让2.4Ghz无线技术减少了干扰, 目前这种技术更多应用于无线鼠标、手柄与键盘上。



新作游戏发售表

PS2			
6月29日			
吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero: Aerosmith	RAG	Activision
6月30日			
Popcap热门游戏集Vol.2	PopCap Hits Vol.2	ETC	Popcap Games
7月3日			
爱的季节2看不见的记忆	Lの季节2 Invisible Memories	AVG	5pb
7月10日			
*女神异闻录4	ペルソナ4	RPG	ATLUS
7月15日			
B-Bay街舞	B-Bay	RAG	SCE
福特赛车	Ford Racing Off Road	RAC	Empire
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
太空猩猩	Space Chimps	AVG	Brash
7月17日			
青春男孩 一个夏天的经验	つぽい ひど夏の経験	AVG	IDEA FACTORY
7月22日			
木乃伊3龙帝之墓	Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	AVG	Sierra
7月24日			
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番勝負	FTG	SNK Playmore
四叶 真心之旅	よつのは A Journey Of Sincerity	AVG	Gadget Soft
实况职业橄榄球15	実況パワフルプロ野球15	SPG	KONAMI
Bully	Bully	ACT	Roster Games
7月31日			
秘密游戏 杀手女王	シークレットゲーム KILLER QUEEN	AVG	Yeti
青色之狼 Parallel	あかね色に染まる坂	AVG	GN Software
熊之月夜	熊の月夜	AVG	Nine's fox
恋恋外手	ドラステッククラ	AVG	NBGI
Hoshifurushin街	ほしふる星の街	AVG	Piacci
我的仙女SE	かのこえすい	AVG	5pb
7月发售预定			
常春之国 悠久之仁	ティール・ナ・ノグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha
8月1日			
夏季运动会	Summer Athletics	SPG	DTP
8月5日			
汉娜·蒙塔娜 万众瞩目全球巡演	Hannah Montana: Spotlight World Tour	ACT	Disney
8月7日			
苍黑之狼 绿色的碎片3	苍黒の狼 - 緑色の欠片3 -	AVG	Idea Factory
真实之泪	トウル・ティアーズ	AVG	Sweets
8月12日			
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA
8月14日			
秋之回忆6 T-wave	メモリーズオブ6 トライアングル・ウェーブ	AVG	5pb
新手侦探 公馆潜入大作战	メモリアル お屋敷潜入大作!	AVG	Prototype
8月26日			
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA
8月28日			
魔人侦探脑破事 战斗! 犯人集合	魔人探偵脳破事 ウロボロダン! 犯人集合!	AVG	Compt. Heart
心之国的爱丽丝	ハートの国のアリス	AVG	PROTOTYPE
8月31日			
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2: World in Flames	STG	EA
9月25日			
Kanuchi白翼之章	カヌチ 白き翼の章	AVG	IDEA FACTORY
恋恋成双	トウル・フォーチュン	AVG	Enter Brain
深红 日常的境界线	スカーレット 日常の境界线	AVG	Alchemist
9月1日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman: The Videogame	ACT	Warner Bros
9月2日			
火爆机车	Nitrobike	RAC	Ubisoft
TNA职业摔跤赛	TNA IMPACT!	SPG	Midway Games
9月3日			
垄断大亨 即时版	Monopoly: Here and Now	TAB	EA
9月9日			
疯狂水管工	Pipe Mania	PUZ	Empire
9月16日			
怪物实验室	Monster Lab	SLG	Eidos
星球大战 原力解放	Star Wars: The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts
9月18日			
薄樱鬼 新选组奇谭	薄櫻鬼 新選組奇譚	AVG	Idea Factory
9月25日			

这几款大作发售之后，近两月进入了相对平淡的时期，值得一提的是PS2上难得的未尝佳作《女神异闻录4》，系列女神迷们可以注意啦。7月中旬的NDS版《勇者斗恶龙5 天空的冒险》则是又一款重制名作，PSP《高达战斗宇宙》作为系列第三作同样引人关注。而最近还公布了不少让人惊喜的日期未定作品，今年下半年一定非常值得期待。 □责编:周静

彼得 白翼之章	カヌチ 白き翼の章	AVG	Idea Factory
Scarlett 日常境界线	スカーレット 日常の境界线	AVG	角川书店
白银太阳 未来契约	白银のソレイユ Contract to Future	AVG	Russell
真实的时运	トウル・フォーチュン	AVG	Entabulane
9月发售预定			
神代学园阳光史 克莉亚	神代学園陽光史 - クル・ヌ・ギ・ア	RPG	Idea factory
D.Gray 美者的资格	D.Gray man 美者ノ資格	AVG	KONAMI
2008年发售预定			
大联盟棒球2K8	メジャーリーグベースボール2k8	SPG	Spike
恋恋 梦屋	恋恋 夢屋	AVG	Yeti
第二次萌萌大战 豪华	萌え萌え2 大次大戦! ヨラックス	SLG	System Soft

Wii			
6月29日			
吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero: Aerosmith	RAG	Activision
6月30日			
加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	ACT	DSi
7月3日			
超级麻将 作弊放浪记	アツコでポン! イカサマ放浪記	TAB	SUCCESS
角虫鸟 星将鸟与秘卷石	JAWAマンモスとミツツ石	AVG	SPIKE
天灾 危机之日	ディザスター・ディオ クライシス	AVG	任天堂
7月8日			
神奇世界游乐园	Wonderworld Amusement Park	SLG	Majesco
7月10日			
生化危机0	バイオハザード0	ACT	CAPCOM
多参王三国 为 Wii	ドカボンキングダム for Wii	TAB	STING
梦幻系列 Vol.2 彩色数据+彩色数据	ドカボン・キングダム for Wii	PUZ	HUDSON
7月15日			
福特赛车	Ford Racing Off Road	RAC	Empire
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
太空猩猩	Space Chimps	AVG	Brash
7月22日			
木乃伊3龙帝之墓	Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	AVG	Sierra
7月24日			
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番勝負	FTG	SNK Playmore
实况职业橄榄球15	実況パワフルプロ野球15	SPG	KONAMI
目标 钓鱼大师 挑战世界	めざせ! フィッシング・ワールドチャレンジ!	SPG	HUDSON
7月31日			
*零 月蚀的假面	零 月蝕の假面	AVG	任天堂
8月1日			
夏季运动会	Summer Athletics	SPG	DTP
8月7日			
孤岛冒险 Wii	サバイバルキッズ Wii	SLG	KONAMI
恶火起事 解明篇	悪火起事 解明篇	AVG	SEGA
8月19日			
战火兄弟连 30号高地之路	Brothers in Arms: Road to Hill 30	FPS	Ubisoft
9月1日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman: The Videogame	ACT	Warner Bros
9月2日			
TNA职业摔跤赛	TNA IMPACT!	SPG	Midway Games
9月8日			
唐金出品 荣誉拳击手	Don King Presents: Prizefighter	SPG	Take-Two
9月16日			
怪物实验室	Monster Lab	SLG	Eidos
星球大战 原力解放	Star Wars: The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts
9月25日			
美国料理人料理 顶级烹饪法	Iron Chef America: Supreme Cuisine	SLG	Destineer
9月发售预定			
模拟东京都市	シムシティ クリエイター	AVG	EA
大圣王	大圣王	ACT	KONAMI
10月23日			
*天诛4	天誅4	ACT	FROMSOFTWARE
11月7日			
冰音春日的爱恋	冰音ハルヒの恋	AVG	角川书店
11月发售预定			
爱心宠物箱	Kitty Luv	ETC	Activision
2008年发售预定			
阿尔弗雷德武士 玛斯恩恩的契约	アルフレッドの武士 マスエン恩の契約	ACT	TECMO
动物之森 (暂名)	どうぶつ森 (暫名)	RPG	任天堂
星之卡比 (暂名)	星のカービィ	ACT	任天堂

PS3

吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero: Aerosmith	RAG	Activision
极速赛车手 起跑点	Race Driver GRID	RAC	Codemasters
头文字D 极限舞台	头文字D エクストリーム ステージ	RAC	SEGA
2008 北京 怪物也疯狂 严重危害	Beijing 2008 Monster Madness: Grave Danger	SPG	SEGA
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
皇冠之路 花冠的大地	ティアーズ・オブ・ティアラ 花冠の大	RPG	Aqua Plus
死魂曲 新译	SIREN: New Translation	AVG	SCE
★灵魂能力4	SoulcaliburV	FTG	NBGI
幻想橄榄球	EA Sports Fantasy Football	SPT	Electronic Arts
高地人 怪物也疯狂 危殆	Highlander: The Game Monster Madness: Grave Danger	ACT	Eidos SouthPeak
吸血鬼与 被诅咒的种族	Vampire Prince: Altered Species	ACT	Artion
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA
战火兄弟 地狱之路	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Ubisoft
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA
雇佣兵2 战火世界	Mercenaries 2: World in Flames	STG	EA
乐高蝙蝠侠 海金者的发迹	LEGO Batman: The Videogame The Rise of the Argonauts	ACT	Warner Bros Codemasters
罪恶旧金山	Hell	ACT	Codemasters
钓鱼锦标赛	Rapala Fishing Frenzy	SPG	Activision
TNA职业摔跤赛	TNA IMPACT!	SPG	Midway Games
黄金骑士	Golden Axe: Beast Rider	ARPG	SEGA
魔兽传奇	Legendary	STG	Gamacock
海岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	RAC	Rockstar
毁灭全人类 解放版	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	AVG	THQ
星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts
★侍道3	侍道3	ACT	ACQUIRE
★最后的遗迹	ラストレムナント	RPG	SQUARE・ENX

XBOX360

吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero: Aerosmith	RAG	Activision
罪恶旧金山	Hell	ACT	Codemasters
虚幻竞技场III	Unreal Tournament III	STG	Midway Games
北京2008 文明 变革	Beijing 2008 Civilization Revolution	SPG	SEGA
凯恩与林奇 死人	Kane & Lynch: Dead Men	ACT	Eidos
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
太空黑猩猩	Space Chimps	AVG	Bresh
家族	CLANNAD	AVG	PROTOTYPE
★灵魂能力4	SoulcaliburV	FTG	NBGI
EA橄榄球幻想橄榄球	EA Sports Fantasy Football	SPT	EA
印第500赛车 进化夏季运动会	Indianapolis 500 Evolution Summer Athletics	RAC	Destineer SPG DTP

高地人	Highlander: The Game	ACT	Eidos
★薄暮传说	Tales of Vesperia	RPG	NBGI
★无尽边境	Infinite Undiscovery	RPG	Tri-Ace
★最后的遗迹	ラストレムナント	RPG	SQUARE ENX

NDS

无名游戏	ナナシ / ゲーム	AVG	SQUARE ENX
火影忍者疾风传 激突！ 鸣人VS佐助	NARUTO疾风传 激突！ ナルトVSサスケ	ACT	TATARA TONY
改造节奏战士 龙剑大乱斗	カスタムビートバトルドラグレイド2	FTG	NBGI
GEGEGE鬼太郎 妖怪大激战	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大激战	ACT	NBGI
合金弹头7	メタルスラッグ7	STG	SNK Playmore
★勇者斗恶龙V 天空的新娘	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	SRG	SQUARE ENX
闪亮革命6	きらりんレボリューション6	RAG	KONAMI
黄昏传说 被禁的都市传说	トワイライトシンドローム 禁られた都市伝説	AVG	SPIKE
心魔魔女判2	どきどき魔女判2	SLG	SNK Playmore
信长的野望DS2	信長の野望DS2	SLG	KOEI
Steel Princesses 盗贼屋	スティールプリンセス 盗賊屋	AVG	MMV
救世救命 原形之神杖2	救世救命 カドウケウス2	ACT	ATLUS
三国志大战・天	三国志大战・天	TAB	SEGA
不灭者	みだりにはいれない	AVG	Dimple
火炎战车・暗黒龙与光之剑	ファイアーエムブレム 暗黒龍と光の剣	RPG	任天堂
召唤之魔2	サモンナイト2	RPG	NBGI
西格玛和声	シグマハーモニクス	RPG	SQUARE ENX
东京魔人学园创声站	東京魔人学園創声站	AVG	MMV
闪电十一人	イナズマイレブ	RPG	LEVEL-5
新世纪EVA 激突！ 明日の方舟	新世纪EVA 激突！ 明日の方舟	AVG	BROCCOLI
族神DS	族神DS	ETC	Spike
路过的脱出大作战	ジョニーの脱出大作戦	AVG	Success
恋爱的烦恼 校园学校篇	LOVEも恋も悩も 校园学校篇	ACT	MMV
San-X 个性频道 全明星大集合	San-X キャラクター・オールスターズ集合!	ETC	San-X
遥远的时空 中 梦浮桥	遙かなる时空の中で 夢浮橋	AVG	KOEI
★恶魔城 被夺走的刻印	悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印	ACT	KONAMI

PSP

新世纪GPX 高智能方程式赛车VS	新世纪GPXサイバーフォーミュラVS	RAC	SUNRISE
B-Boy 街舞	B-Boy	RAG	SCE
福特赛车	Ford Off Road Racing	RAC	Empire
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
★高达 战斗宇宙	ガンダムバトルユニバース	ACT	NBGI
罪恶工具XX 终极核心Plus	ギルティギアXX アクセントコアプラス	FTG	Arc System
无限循环 梦见古城	インフィニットループ 夢見が城	AVG	日本一
英雄传说 空之轨迹 3rd	英雄伝説 空の軌道 3rd	RPG	日本Falcom
★梦幻之星 Portable	ファンタジー スター ポータブル	RPG	SEGA
天外魔境 第四回 默示录	天外魔境 第四の黙示録	RPG	HUDSON
常之国 悠久之仁	ティール・ナ・ノーグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha
麦登橄榄球09	Madden NFL 09	SPT	EA
大战略 大东亚战争 虎虎奇袭成功	大戦略 大東亞戦争 虎虎奇襲成功	SLG	SystemSoft Alpha
疯狂出租车 双季	クレイジータクシー ダブルパンチ	RAC	SEGA
侍道 Portable	侍道ポータブル	ACT	ACQUIRE
超时空要塞 Ace Frontier	超时空要塞 Ace Frontier	ACT	NBGI
★新拳 最终幻想	ディジタイアルファイナルファンタジー	RPG	SQUARE ENX

传奇

满分游戏的魅力 梦圆合金装备4

2008年6月12日,让众多玩家期待已久的PS3大作《合金装备4:爱国者之债》正式发布。日本著名游戏杂志《Fami通》对其给出了满分40分的评分, MGS4也成为了该杂志历史上评出的第八款满分游戏!同时,欧美著名的游戏网站GAMESPOT和IGN也给本作打出了最高满分!

1 满分难,难于上青天

《Fami通》初时的名称是按照上个世纪八十年代后期风靡日本市场的任天堂电子游戏机Famicom(也即FC)而命名。首期杂志于1986年出版发行,如今作为周刊的《Fami通》每星期五出版。该杂志由于对当今电子游戏非常严格的评分而全球知名。电子游戏会经由一组四人的Fami通电子游戏评论家评分,每人会给出1至10分,然后将四个分数相加,最高可得40分。一款游戏如果要获得满分为困难,在MGS4之前的22年中,一共有7款游戏获得过满分的殊荣,它们分别是:

游戏名称	发行期星
赛尔达传说·时之笛	任天堂 N64 1998. 11. 22
灵魂力量2	NAMCO DC 1999. 8. 5
放浪冒险谭	SQUARE PS 2000. 2. 10*
赛尔达传说·风之韵	任天堂 NGC 2002. 12. 13
任天堂	任天堂 NDS 2005. 4. 21
最终幻想12	SQUARE-ENIX PS2 2006. 3. 16
任天堂全明星大乱斗X	任天堂 Wii 2008. 1. 31

【山本ベシキ】大家所熟悉的GDC棒头与充满了个性的BOSS战依然存在,可以购买武器装备与高自由度等新要素更让人兴奋。游戏内容的庞大超出想象,更加重视与同伴合作的在线对战也好玩到不得了!

【てでお】可以自动拟态的“章鱼迷影”让菜鸟玩家也能轻松使用,即时演算的动画非常精美,前几作中的登场人物很多,想要弄清的剧情就得好好温习前几作。在线模式中可以用佣兵vs Snake,很有趣。

【カミカゼ田】压倒性的画面表现力与游戏内容。系列忠实FANS们自不必说,就算初次接触系列的玩家也可充分享受到其中乐趣。这是一款即使你不擅长动作游戏也想玩上一玩的完美作品。

【吉池マリア】新旧内容的结合做得很完美。刚开始时也许还会觉得有所不足,但玩到最后就会觉得一切都很完美。可以自由选择的游玩方式与隐藏要素让游戏在几周以后依旧有趣。在线模式让人流连忘返。

2 满分游戏是怎样炼成的?

一款游戏想要获得满分评价,不仅要在画面表现,游戏系统等方面达到极为优秀的水准,更要有足够的特色才有可能获此殊荣。纵观上述满分游戏,我们也不难发现这条规律,例如《赛尔达传说·时之笛》的特色是极为有趣且丰富的谜题系统,《灵魂力量2》是凭借DC强大的性能而堪称完美的移像和画面表现,《放浪冒险谭》是独特的迷宫战斗系统以及超丰富的隐藏要素,《赛尔达传说·风之韵》是通过动画渲染技术而表现出的超一流画面,《任天堂》是极具亲和力的风格以及趣味满点的游戏性,《最终幻想12》是动感十足的战斗系统,《任天堂全明星大乱斗X》则是平衡性与爽快感十足的乱斗。

那么,《合金装备4:爱国者之债》又是凭借什么而获得了如此之高的认可?本文最后会附上《Fami通》编辑给出的理由,本期杂志的游戏铁板阵中也有我们自己的编辑们的评论。可以说, MGS4在各项通常指标上的表现都堪称完美,再加上捆绑的联网对战模式经过了前几作的发展和完善,如今的表现也是相当之优秀,更为难能可贵的是,这是一款真正让那些FANS们感动流泪的作品,一款能够深深打动玩家内心的游戏。仅仅这么一条理由,就值得我们给它满分!毕竟画面表现这些技术性的东东还可以提高,但一款能够打动人的作品却是看自己灵魂的艺术品!

MGS4×PS3

【满分以外意义】在《合金装备4》发售以前,可谓万众期待。怀着一颗灼热的心在期盼着它的,不仅仅是MGS系列的铁杆,还有绝大部分的玩家。甚至连PS3的生产商索尼,都是望穿秋水。或者说,某种意义上来讲,索尼比许多玩家更加渴望着它的登场。为什么?

无他,为了打开PS3目前在硬件销售方面的瓶颈。PS3如今的状况,众所周知,虽然已经距离老二的360相差不多,离Wii却还有老大一截,想要重现PS2时代的光耀,更几乎就是“Mission Impossible”。索尼和PS3需要一款真正意义上的超大作来打破这种状况,然而FF13迟迟没有消息,《杀敌地带2》一再延期,《战神3》更是杳无音信。于是,《合金装备4》就成为了这最后一根救命稻草。

《合金装备4》在日本发售后的首周销量就达到了将近50万份, PS3的销量也是翻了好几倍;看下一代满分作品,似乎对主机销量的促进并没有起到太大的作用,那么《合金装备4》能否打破这个传统呢?目前还不得而知,至少已经有了一个很好的彩头,未来的走向?就让我们拭目以待!



※左图:左侧为日本著名游戏杂志《Fami通》各编辑对《合金装备4》的游戏评论和满分理由。

让那些故事传颂下去,
让Snake活在我们心中,
让这段美好回忆成为永恒

METAL GEAR SOLID
GUNS OF THE PATRIOTS

